

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* 3 DIMENSI
SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI TAMAN KANAK-KANAK CITRA INSANI
RAWAJITU TIMUR TULANG BAWANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

NUR FITRIA

NPM. 1511070214

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* 3 DIMENSI
SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI TAMAN KANAK-KANAK CITRA INSANI
RAWAJITU TIMUR TULANG BAWANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi

Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1

Dalam Ilmu Tarbiyah



Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M. Pd.I

Pembimbing II : Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M. Ag

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H / 2019 M

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *puzzle* 3 dimensi yang layak digunakan untuk anak usia dini. Media *puzzle* 3 dimensi digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, kemudian mengetahui apakah media permainan *puzzle* 3 dimensi dapat meningkatkan Kognitif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D menurut Brog & Gall, subjek dalam penelitian ini TK Citran Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang, langkah yang ditempuh meliputi instrumen pengumpul data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli media dan guru di TK Citran Insani, untuk menguji kualitas media permainan *puzzle* 3 dimensi dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai media permainan *puzzle* 3 dimensi.

Produk diujicobakan kepada anak didik melalui dua tahapan yaitu uji coba terbatas dengan 4 peserta didik dan uji coba lapangan dengan jumlah 24 peserta didik yang dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak. Jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* 3 dimensi yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan sangat layak atau layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli media dengan rata-rata 3.83 dengan kriteria Sangat Layak. Penilaian oleh guru 3,29 dengan kriteria sangat layak, sedangkan respon peserta didik di TK Citra Insani memperoleh rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik.

Kata Kunci: Media Permainan *Puzzle* 3 Dimensi, Perkembangan Kognitif





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp/Faks. (0721) 704030

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi
Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak
Usia Dini di Taman Kanak-kanak Citra Insani
Rawajitu Timur Tulang Bawang

Nama Mahasiswa : Nur Fitria
NPM : 1511070214

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Romlah, M. Pd.I
NIP. 196306121993032002


Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M. Ag
NIP. 196704201998031002

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. H. Agus Jitmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE 3 DIMENSI SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK CITRA INSANI RAWAJITU TIMUR TULANG BAWANG** disusun oleh: **NUR FITRIA, NPM. 1511070214**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia dini, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada hari/tanggal : Rabu/23 Oktober 2019.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Agus Jatmiko, M.Pd (.....)
Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd (.....)
Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd (.....)
Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd. I (.....)
Penguji Pendamping II : Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَبْنِيْ إِنَّهَا إِنْ تَكُ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِّنْ خَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي

السَّمَوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ يَأْتِ بِهَا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ ﴿١٦﴾

Artinya: (Lukman berkata): “ *Hai anaku, sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasnya). Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha Mengetahui. (QS. Lugman: 16)*¹



¹Arham, *Mushaf Ash – Shahib*, (Jakarta : Hilal Media), h. 412

PERSEMBAHAN

Dengan semangat, usaha dan do'a kupersembahkan goresan tinta yang bermakna ini untuk Allah SWT atas ridho dan segala nikmat sehingga kemudahan dan kelancaran menuntun ku hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas ku persembahkan Skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berjasa dan berharga dalam hidupku.

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Alam Nasroh dan Ibu Erpin Suharlina yang tiada hentinya mendoakan, mengasihi menyemangati dan menyayangiku dengan segala kesabaran dan keikhlasan serta dukungan moral dan material yang tiada hentinya dalam tiap jengkal kehidupanku.
2. Ayuk, kakak, adik dan keponakanku, terima kasih untuk senyuman dan dukungan serta motivasinya yang selalu menantikan kesuksesanku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Teman-temanku tersayang yang telah memberikan dorongan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Keluarga besar PIAUD D 2015, yang telah menjadi motivator-motivator, saran dan masukan kepada penulis selama perkuliahan dari awal hingga akhir skripsi ini selesai dan teman-teman KKN 144 yang selama ini menemani.

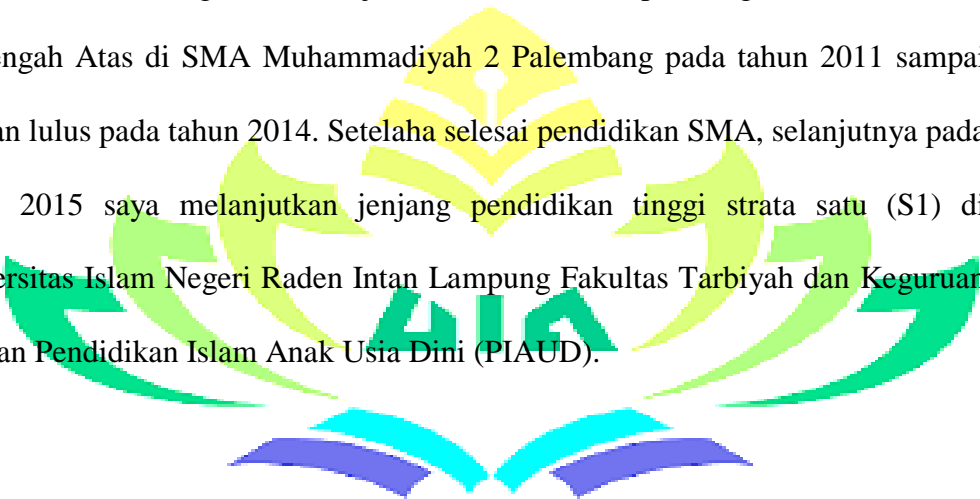
4. Dosen Pembimbing dan Dosen Jurusan, terima kasih curahan tenaga, fikiran dan ke ikhlasannya dalam membimbingku kearah yang lebih baik.
5. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.



RIWAYAT HIDUP

Nama saya Nur Fitria, anak ketiga dari empat bersaudara yang dilahirkan di Palembang pada 21 Mei 1996 anak dari pasangan Bapak Alam Nasroh dan Ibu Erpin Suharlina.

Masa pendidikan saya dimulai dari TK Citra Insani Bumi Dipasena pada tahun 2001-2002, kemudian melanjutkan ke Sekolah Dasar di SD Citra Insani Bumi Dipasena pada tahun 2002 lulus pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Rawajitu Timur 2008 sampai dengan 2011, Sekolah Menengah Atas di SMA Muhammadiyah 2 Palembang pada tahun 2011 sampai dengan lulus pada tahun 2014. Setelah selesai pendidikan SMA, selanjutnya pada tahun 2015 saya melanjutkan jenjang pendidikan tinggi strata satu (S1) di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap alhamdulillahirobil'alamin puji syukur kepada Allah SWT, berkat limpahan rahmat, taufiq, hidayah, kemudahan, petunjuk dan kenikmatan jasmani maupun rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan kepada kita semua yang kita nantikan syafa'atnya dihari akhir.

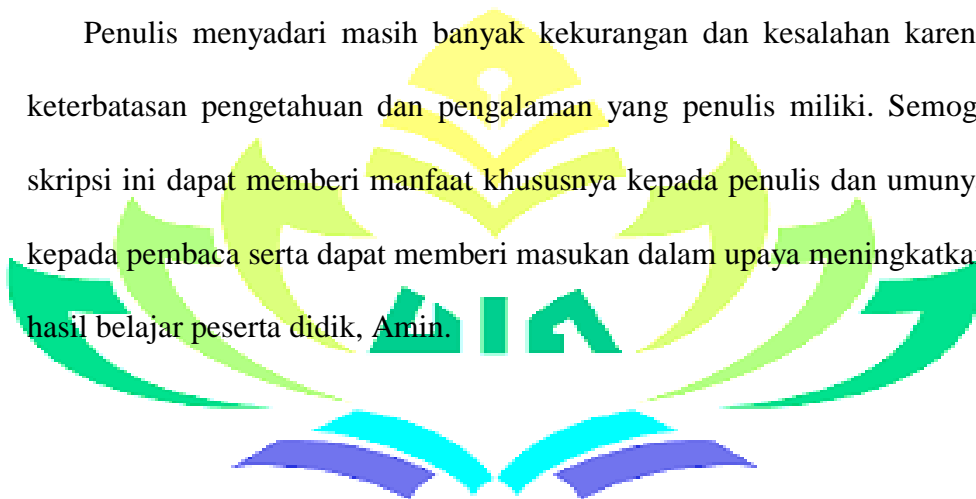
Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada banyak pihak yang telah banyak membantu baik dalam bimbingan dan saran yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung .
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, Guru, Staff dan anak-anak TK Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur yang telah mengizinkan, memberi dukungan, bantuan, saran dan motivasinya hingga terselesainya skripsi ini.

Penulis berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadi pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat khususnya kepada penulis dan umunya kepada pembaca serta dapat memberi masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, Amin.



Bandar Lampung, Oktober 2019

Penulis,

Nur Fitria
NPM. 1511070214

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah..	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	15

1. Pengertian Media pembelajaran Anak Usia Dini	15
2. Tujuan Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
3. Prinsip penggunaan dan Syarat Media Pembelajaran.....	19
B. Penerapan Media Pembelajaran Kognitif	20
C. Pengertian Media Permainan Puzzle 3 Dimensi.....	23
1. Manfaat puzzle	27
2. Macam-macam <i>Puzzle</i>	30
3. Perencanaan Permainan Puzzle	31
D. Perkembangan Anak Usia dini	33
E. Klasifikasi Pengembangan Kognitif.....	34
F. Perkembangan Kognitif	36
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	36
2. Tahapan dan karakteristik Perkembangan Kognitif	38
3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif	43
G. Kerangka Berpikir	46
H. Penelitian Relevan	47
I. Spesifikasi Produk	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	52
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	53
C. Sasaran Penelitian	53
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	54
E. Uji coba Produk	60
F. Teknik Pengumpulan Data	60
G. Instrumen Pengumpul Data	62
H. Teknik Analisis Data	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	71
1. Potensi dan Masalah	71

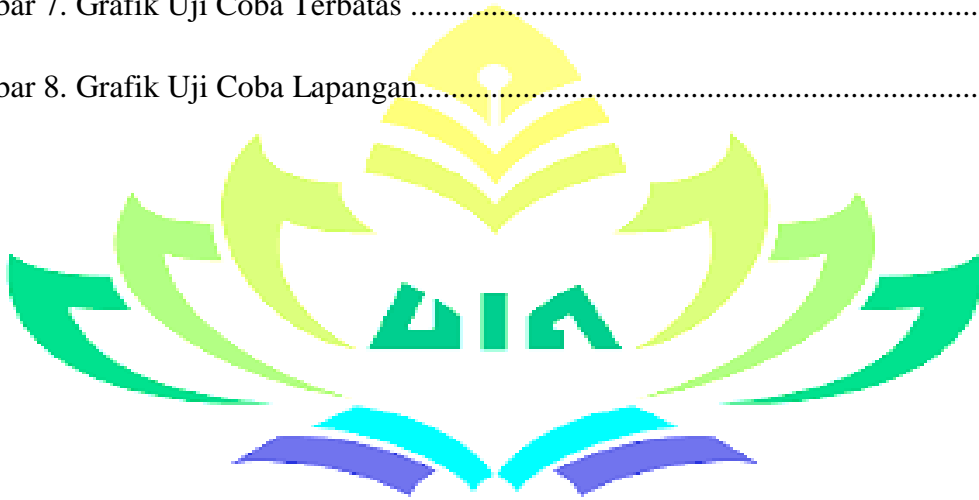
2. Mengumpulan Data	71
3. Desain Produk	73
4. Validasi Desain.....	74
5. Revisi Desain	76
6. Uji Coba Produk	76
7. Hasil Perkembangan Kognitif Anak	81
8. Revisi Produk.....	83
B. Pembahasan	83
1. Hasil Penilaian Ahli Media	84
2. Hasil Penilaian Guru Kelas	84
3. Hasil Uji Coba Produk	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	86
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Permainan <i>Puzzle</i> di Tk Citra Insani Rawajitu Timur	6
Tabel 2. Tahapan Pra- Oprasional Kognitif Piaget.....	42
Tabel 3. Wawancara Guru Kelas	61
Tabel 4. Instrumen Penelitian	62
Tabel 5. Kisi-Kisi Ahli Media	64
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	65
Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	66
Tabel 8. Kriteria Validasi (Dimodifikasi).....	69
Tabel 9. Interval Kemenarikan Menurut Eko Putro Widoyoko	70
Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	75
Tabel 11. Hasil Penilaian Media Guru	77
Tabel 12. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik	79
Tabel 13. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	80
Tabel 14. Hasil Perkembangan Kognitif Peserta Didik Usia 5-6 Tahun.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-Langkah Metode (R&D) Menurut Brog & Gall.....	55
Gambar 2. Validasi Media Kepada Validator (Ahli)	57
Gambar 3. Langkah Dalam Uji Coba Produk.....	58
Gambar 4. Desain Awal <i>Puzzle</i> 3 Dimensi	73
Gambar 5. Grafik Penilaian Ahli Media	76
Gambar 6. Grafik Penilaian Guru	78
Gambar 7. Grafik Uji Coba Terbatas	79
Gambar 8. Grafik Uji Coba Lapangan.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Validator Pengembangan Produk	94
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media	95
Lampiran 3. Instrumen penilaian ahli media	96
Lampiran 4. Data Hasil Validasi Ahli Media	106
Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru	107
Lampiran 6. Instrumen penilaian guru	108
Lampiran 7. Data Hasil Validasi Guru	114
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	115
Lampiran 9. Instrumen Respon Peserta Didik	117
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	125
Lampiran 11. Hasil Ujicoba Terbatas	130
Lampiran 12. Data Hasil Peserta Didik Uji Coba Lapangan	179
Lampiran 13. Hasil Uji Coba Lapangan	181
Lampiran 14. Kisi-kisi Perkembangan Kognitif	182
Lampiran 15. Foto Dokumentasi Penelitian di TK Citra Insani	183
Lampiran 16. Nota Dinas Bimbingan Proposal dan Skripsi	188
Lampiran 17. Pengesahan Proposal	189
Lampiran 18. Surat Tugas Seminar Proposal	190

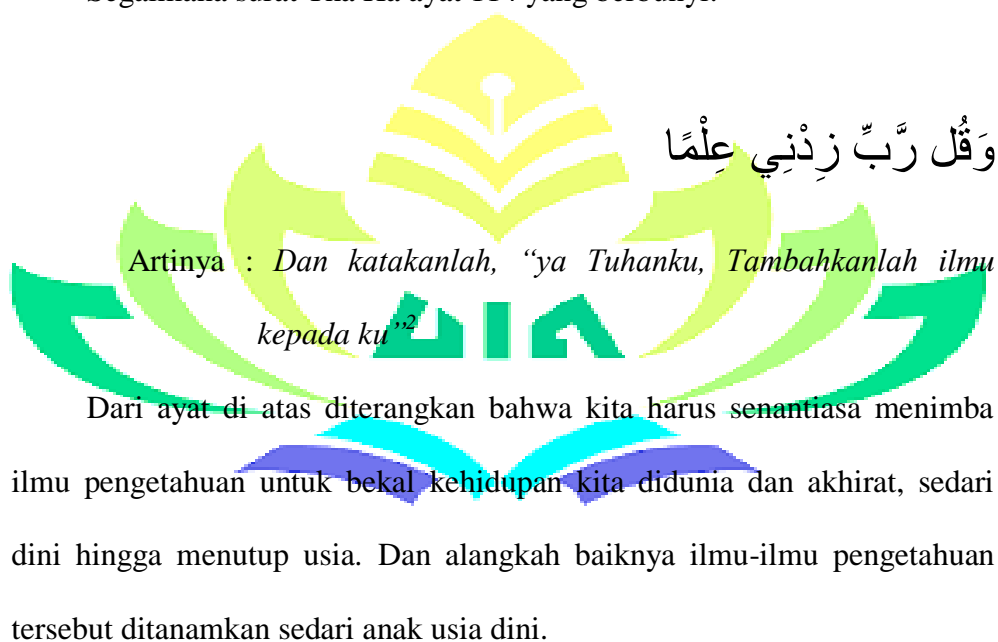
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu.

Segaimana surat Tha Ha ayat 114 yang berbunyi:



Dari ayat di atas diterangkan bahwa kita harus senantiasa menimba ilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan kita didunia dan akhirat, sedari dini hingga menutup usia. Dan alangkah baiknya ilmu-ilmu pengetahuan tersebut ditanamkan sedari anak usia dini.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentan waktu yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena

² Arham, *Mushaf Ash – Shahib*, (Jakarta : Hilal Media), h. 320

perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Serta menentukan perjalanan dan masa depan anak secara keseluruhan, dan akan menjadi fondasi bagi penyiapan anak memasuki pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, PAUD harus memperoleh perhatian yang layak dari berbagai pihak baik keluarga, pemerintah, maupun masyarakat.³

Pendidikan yang di berikan kepada anak bukan hanya bagaimana dia belajar mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya tetapi ajarkan juga tentang agama. Seperti yang disebutkan dalam surat Al-Luqman ayat 13 sebagai berikut :



Artinya : *“Dan (ingatlah) ketika luqman berkata pada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, “Wahai anakku! janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”. (Q.S Al- Luqman 13)”*⁴

³ Mulyasa, *Menejemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h. 18

⁴ Arham, h. 412

Anak usia dini merupakan masa usia emas, dimana seluruh aspek perkembangannya berkembang pesat pada usia ini. Tugas pendidikan dan orang tua adalah mengoptimalkan tumbuh kembang disemua aspek perkembangannya yang meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan kemampuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An- Nahl ayat 78 sebaga berikut :



Berdasarkan surat An- Nahl ayat 78 tersebut, Allah menjelaskan fitrah manusia bahwa ketika terlahir di dunia ini bayi tidak mengetahui suatu apapun juga. Tidaklah setitik pengetahuan terlintas dalam pikirannya. Yang dimilikinya hanyalah insting seorang bayi yang akan menangis ketika

⁵ Arham, h.275

lapar atau pun haus serta potensi untuk berkembang berupa kemampuan berfikir serta kemampuan fisik.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba ataupun cium melalui panca indranya yang dimilikinya. Dalam arti luas Kognitif ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.

Menurut Maslihan kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami sesuatu.⁶ Secara sederhana Desmita dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.⁷

Dalam hal ini ketersediaan media sangat berpengaruh dalam porses perkembangan anak. Azwandi menyatakan fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi

⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2016) h. 31

⁷ Peni Triyasmonah, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar*, (Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015) h.7

antar siswa.⁸ Menurut sujiono dalam penerapan media terdapat beberapa fungsi dapat pengembangan kognitif anak yaitu merangsang anak melakukan kegiatan, pemikiran, perasaan perhatian, minat mengembangkan imajinasi, melatih kepekaan berfikir dan digunakan sebagai alat permainan.⁹

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Montessori memandang permainan sebagai “kebutuhan batiniah” karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak.¹⁰

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu anak dalam belajar. kegiatan bermain secara langsung berperan dalam perkembangan kognitif. Dalam hal ini penulis menggunakan media sebagai media yang digunakan di Tk Citra Insani Permainan *puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar. *puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak, melatih nalar, mengasah otak dan membiasakan kemampuan berbagi. Menurut hamid bahri tujuan dari permainan *puzzle* yaitu melatih ketelitian dapat mengembangkan kognitif anak kesabaran dan konsentrasi.

Berikut ini adalah hasil pra observasi di Tk Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur.

⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 125

⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*.(Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014). h. 8.5

¹⁰ Suyadi, Maulida Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015).h.34

Tabel. 1
Data Permainan *Puzzle* di Tk Citra Insani
Rawajitu Timur Tulang Bawang

Macam - macam <i>Puzzle</i>	
<p>4. <i>Puzzle</i> Binatang</p> 	<p>1. <i>Puzzle</i> Binatang</p> 
<p>5. <i>Puzzle</i> Kereta Api</p> 	<p>2. <i>Puzzle</i> Buah</p> 
<p>6. <i>Puzzle</i> Kendaraan</p> 	<p>3. <i>Puzzle</i> Bendera</p> 

Berdasarkan praobservasi awal di TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang penggunaan media dalam proses pembelajaran masih

kurang digunakan dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang mengandung ranah kognitif. Penggunaan media pun guru terlalu kearah kreativitas atau motoriknya saja seperti menjait membuat kolase. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelas yang belum maksimal. Proses pembelajaran yang masih digunakan oleh guru yaitu dengan metode bernyanyi, tanya jawab dan penugasan sesuai buku panduan yang tersedia. Misalnya ketika guru mengenalkan seekor hewan yang ada di lingkungan sekitar dengan metode bernyanyi atau menggambar di papan tulis. Guru juga mengajak anak untuk memperagakan secara langsung bagaimana cara hewan tersebut berjalan dan bagaimana suara hewan tersebut dan untuk pengenalan wujud atau bentuk, guru hanya menggunakan gambar atau poster seadanya. Sedangkan untuk penugasan, guru memberikan tugas kepada anak sesuai buku panduan yang ada di TK tersebut. Terkadang ada anak yang bersikap acuh atau tidak memperhatikan pembelajaran yang di sampaikan dan asik bermain dengan temannya.

Ketersediaan media dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak perkembangan kognitif merupakan perkembangan daya pikir anak, pemberian media pembelajaran dapat melatih anak untuk aktif ketika belajar baik itu memberikan tanggapan cara menyelesaikan masalah, menyebutkan yang ia lihat, menceritakan kembali, dapat membedakan, mengelompokkan memahami, menggunakan penalaran serta komunikasi yang baik. perkembangan daya pikir dilakukan melalui proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar yang

sesuai dengan dunia dan karakter anak usia dini. Dan sebaliknya jika dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan media akan berdampak pula pada perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak menjadi lambat dan kurang optimal karena anak cenderung untuk tidak memperhatikan. Disini lah guru di tuntut untuk dapat lebih optimal ketika proses belajar mengajar berlangsung. Guru dituntut untuk menciptakan kondisi dimana kegiatan belajar mengajar terlihat lebih menarik, guru juga harus mengetahui letak minat atau membangun rasa ketertarikan anak agar tercipta proses belajar mengajar yang lebih kondusif. Guru diharapkan mampu membawa kondisi belajar mengajar, lebih aktif tidak membosankan dan lebih menarik bagi anak.

Menurut guru kelas, anak dapat sepenuhnya tertarik dalam proses pembelajaran jika ada hal atau sesuatu yang menarik perhatiannya. Ketersediaan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak masih belum memadai. Kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dasar pada diri anak. pada dasarnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat di perlukan untuk menarik perhatian anak. Menurut guru di kelas terdapat beberapa anak yang ketika memasuki jam belajar mengajar tidak dapat duduk diam memperhatikan guru ketika menjelaskan, mengganggu temannya, mengajak berbicara temannya bahkan ada juga yang berkelahi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Ada juga anak yang pasif duduk diam tapi tidak memperhatikan, ada anak yang inginnya keluar dari kelas dan bermain di

taman sekolah, dan masih banyak anak yang acuh tak acuh mendengarkan gurunya. Tetapi akan berbeda situasi kelasnya jika di dalam kelas tersebut ketika proses belajar mengajar berlangsung terdapat media permainan sebagai alat pembelajaran. Anak akan sangat antusias memperhatikan apa yang guru terangkan. Guru mengatakan ketersediaan media yang sesuai dengan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini memerlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak yang mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak dapat menemukan hal baru. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini sebagai upaya meningkatkan kognitif anak. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Tk Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sederhana, media tersebut adalah *Puzzle 3 Dimensi*.

Sangat penting dalam proses pembelajaran guru dapat menarik perhatian serta minat anak. Disini penulis bermaksud untuk menarik minat dan perhatian anak melalui media gambar berbentuk *puzzle* dengan memodifikasi *puzzle* menjadi *puzzle* 3 dimensi untuk menarik perhatian atau fokus anak serta perbedaan tiap warna pada potongan *puzzle*, dan menumbuhkan rasa penasaran pada diri anak. Dengan tujuan agar anak dapat tertarik, berkonsentrasi atau terfokus pada gambar dan mampu menggunakan daya fikir untuk dapat memecahkan suatu teka teki atau masalah dengan koordinasi mata dan tanganya sehingga kognitif anak dapat berkembang baik dengan media yang menarik.

Sebagaimana dikutip oleh Barroh bahwa penggunaan gambar pada pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga memudahkan siswa dalam belajar.¹¹

Puzzle 3 dimensi tidak hanya sebagai bahan ajar saja, tetapi juga media edukatif yang sangat baik untuk diberikan kepada peserta didik. *Puzzle* 3 dimensi ini diharapkan mampu meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pengetahuan anak. *Puzzle* 3 dimensi ini sebagai bahan ajar berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran yang menunjukkan pada sebuah proses komunikasi antara pembelajaran dan sumber belajar. komunikasi bermain sambil belajar akan berjalan dengan

¹¹ Hany Norvesia “ *Pengembangan Buku Cerita Mini IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) untuk Memberdayakan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*”, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) h.12

maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas terurut, dan menarik.

Penggunaan media permainan *Puzzle* 3 dimensi sebagai bahan ajar dapat dijadikan alternatif sebagai sumber belajar yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Fakta, bahwa desain gambar, perpaduan warna yang rumit, serta ukuran *puzzle* yang besar dapat menarik perhatian dan rasa penasaran anak mempelajarinya sehingga meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan mengasah kognitif anak.

Pada masa anak usia dini, stimulasi yang paling baik di berikan kepada anak adalah melalui media permainan *puzzel*. Karena *puzzle* merupakan langkah yang tepat bagi pembelajaran anak agar lebih menarik, cepat mempelajari, menguasai, dan mempraktikkan suatu materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik.

Puzzle adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan dengan nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan yang di persiapkan.

Berdasarkan masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan *puzzle* 3 dimensi dalam upaya mengembangkan kognitif anak. *Puzzle* 3 dimensi ini dikembangkan dari *puzzle* yang sudah kemudian di perbaharui menjadi *puzzle* 3 dimensi dengan gambar, warna, ukuran, potongan dan cara penyusunan yang jika hanya sekedar melihat kecocokan pada bentuk potongan *puzzle* saja tidak

akan menjadi *puzzle* dengan gambar yang utuh. Dengan demikian Pengembangan *puzzle* 3 Dimensi ini diharapkan dapat mengembangkan kognitif anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan penggunaan *puzzle* 3 dimensi dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan di TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.
2. Belum adanya *puzzle* 3 diemnsi disekolah tersebut yang sesuai dengan kurikulum dan tema yang ada.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, Agar diperoleh penelitian yang terfokus dan tidak terjadi perluasan pengkajian maka dilakukan pembatasan masalah yaitu tentang: Pengembangan Media Permainan *Puzzle* 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Pengembangan media permainan

Puzzle 3 Dimensi dapat mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengembangan media permainan *puzzle 3 dimensi* dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat penelitian ini terdiri atas dua hal yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Puzzle bergambar 3 dimensi mampu memberikan sumbang terhadap pengembangan ilmu dalam bidang teknologi pendidikan terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan media pengembangan sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

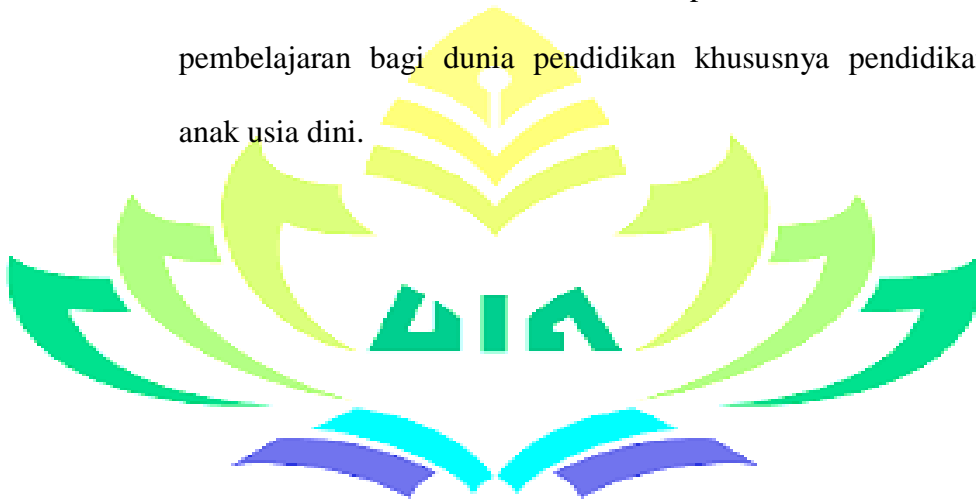
2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa dan guru.

- a. Bagi Anak, *puzzle* bergambar 3 dimensi ini dapat mengembangkan kognitif anak serta dapat merangsang daya

berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban.

- b. Bagi guru, *puzzle 3 dimensi* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan alternatif pemilihan media pengembangan yang cocok dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, *puzzle 3 dimensi* ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk dapat lebih kreatif serta menambah wawasan dalam menciptakan media untuk pembelajaran bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Media pembelajaran Anak Usia Dini

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹²

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan menamaikannya dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses belajar - siswa dan isi pelajaran.¹³

Heinich, dan kawan-kawan, mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), h.3

¹³ Azhar Arsyad. h.3

diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹⁴

Sardiman, dkk menyatakan bahwa, “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.¹⁵

Pendapat lain dari Briggs, menyatakan “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Namun bagi kita seorang guru, media adalah sebuah saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin yang artinya ”antara”. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam menyampaikan informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya

¹⁴ Azhar Arsyad. h.4

¹⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 124

adalah anak. guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat untuk belajar.¹⁷ Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

2. Tujuan Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.¹⁸

Menurut Azwandi menyatakan fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa. Menurut Kemp & Dayton bahwa media

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*. h. 8.4

¹⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h.124

¹⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016),

pembelajaran, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu a). Motivasi minat atau tindakan, b). Menyajikan informasi, c). Memberi instruksi.¹⁹

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu a). Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. b). Fungsi efektif yaitu terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar. c). Fungsi kognitif yaitu terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. d). Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²⁰

Sedangkan manfaat dari media pembelajaran bagi pembelajaran anak usia dini, yaitu :

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajaran
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran
- c. Memberi struktur materi pelajaran
- d. Memberikan inti informasi pelajaran

¹⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 125

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.h.20

- e. Merangsang pembelajaran untuk berfikir dan beranalisis
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- g. Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar.²¹

3. Prinsip penggunaan dan Syarat Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, tentu ada beberapa prinsip yang digunakan sesuai dengan medianya. Prinsip-prinsip pemilihan media ini sesuai dengan pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.²²

Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

- a. Pemilihan media pembelajaran dengan tujuan yang jelas, tepat sesuai kebutuhan, materi, dan kondisi fisik lingkungan.
- b. Objektivitas media pembelajaran, bukan hanya berdasarkan atas kesenangan guru atau sekedar selingan atau hiburan. pemilihan media harus benar-benar matang digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- c. Memahami kelebihan setiap media pembelajaran
- d. Memahami karakteristik setiap media pembelajaran. Guru hendaknya memilih dengan tepat, memahami ciri-ciri dari masing-masing media yang ada. Karena, hal tersebut cukup

²¹ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 125

²² Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*.h.16

menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan belajar mengajar.²³

Penentuan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan. Menurut Sujiono, menguraikan beberapa syarat sekaligus ciri media dan sumber belajar yang baik.

- a. Menarik dan menyenangkan baik dari segi warna maupun bentuk
- b. Tumpul (tidak tajam) bentuknya
- c. Ukuran disesuaikan anak
- d. Tidak membahayakan anak
- e. Dapat dimanipulasi.²⁴

B. Penerapan Media Pembelajaran Kognitif

DePorter dalam terornya "*Quantum Learning*" mengungkapkan bahwa manusia merupakan individu yang memiliki potensi untuk berkembang (*Potential to Growth*) hampir tak terbatas. Namun kita hanya memanfaatkan sebagian kecil dari kemampuan tersebut. Ini sebabnya karena kita tidak menggunakan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kita harus berusaha semaksimal mungkin menghadirkan berbagai media berada di tengah-tengah kita.²⁵

Sedangkan menurut Livie dan Lentz bahwa fungsi kognitif pada media pembelajaran yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar

²³ Ega Rima Wati. h.17

²⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. h.8.13

²⁵ Yuliani Nurani Sujiono. h. 8.20

pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.²⁶

Menurut Sujiono dkk terdapat beberapa fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan kemampuan kognitif yaitu

- a. Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat
- b. Bereksperimen
- c. Menyelidiki atau meneliti
- d. Sebagai alat bantu
- e. Alat peraga untuk memperjelas sesuatu
- f. Mengembangkan imajinasi (kreativitas)
- g. Melatih kepekaan berfikir.
- h. Digunakan sebagai alat permainan.²⁷

Menurut klasifikasi pengembangan kognitif Howard Gardner dengan salah satu teori kecerdasan logika matematik anak menguraikan dalam mengembangkan kecerdasan logika matematik pada anak ialah dengan menyelesaikan puzzle, permainan ular tangga, domino, dan lain- lain. Permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan logika. Sedangkan cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak salah satunya

²⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* .h. 125

²⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. h. 8.5

dengan menggunakan permainan konstruksi dengan menggunakan balok, mazen, *puzzle*, permainan rumah-rumahan atau pun peralatan video, film, peta atau gambar dan slide.²⁸

Vygotsky mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak. Bruner mengemukakan bahwa, bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan.²⁹

Menurut Anggani Sudono *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar. Sedangkan Agus Heriyanto berpendapat bahwa permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak.³⁰

Menurut Armstrong untuk menstimulus anak usia 4 hingga 5 tahun dapat menggunakan 20-30 keping *puzzle*. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun menggunakan 30-40 keping *puzzle*.³¹

Adapun media yang digunakan pada kegiatan bermain sambil belajar dalam pendidikan anak usia dini guna pengembangan kognitif anak yaitu media permainan *puzzle* 3 dimensi.

²⁸ Yuliani Nurani Sujiono.h. 12.12

²⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 88

³⁰ Srimulyanti “*Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuma, Yogyakarta*”, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h.40

³¹ Tadkiroatun Musfiroh “*Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*”, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional), h.129 & 223

C. Media Permainan *Puzzle* 3 Dimensi

Bermain adalah suatu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Montessori memandang permainan sebagai “kebutuhan batiniah” setiap anak, karena bermain meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebut sebagai belajar sambil bermain.³²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Puzzle* adalah “tekateki” *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana. Terbiasa bermain *puzzle* maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa tenang tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru..

Menurut Reny Yulanti “ Permainan *puzzle* yaitu dapat mengasah otak, melatih koordnas mata dan tangan, melath membaca dan nalar, melatih keasabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan dan, manusia, buah - buahan, tumbuh - tumbuhan dan sebagainya, yang berbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak,

³² Suyadi, Maulida Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*,.h.34

biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnya” atau (permainan bongkar pasang).³³

Puzzle merupakan permainan mencocokkan, dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk ukuran jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokan. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda. Ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut diperlukan. *Puzzle* juga mendorong anak-anak untuk mengenal persamaan seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal didalam satu potongan lain.³⁴

Menurut Yudha dalam Rosiana Khomsoh menyatakan bahwa *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.³⁵

Menurut Suciaty menyatakan manfaat dari permainan *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan *puzzle* anak diharapkan

³³ Elo Paikoh “Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 20013/2014”, (Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014) h.24.

³⁴ Rosma “ Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”. (Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014) h 47.

³⁵ Rosma. h 49

dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Selain itu permainan *puzzle* juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri.³⁶

Menurut Hamid bahri tujuan dari permainan *puzzle* yaitu melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif anak, kesabaran anak dan konsentrasi anak.³⁷

Selanjutnya menurut Musthofa bahwa *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga gambar utuh dan lengkap. *Puzzle* merupakan mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif melalui *game puzzle*. Anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan dapat meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Puzzle/ jigsaw dalam bahasa inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka/teki menyusun potongan gambar.³⁸

³⁶ Rosma. h. 49

³⁷ Elo Paikoh. *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 20013/2014*.h.25

³⁸ Siti Fatonah “*Penerapan Model Cooperative Learning tipe jigsaw Dalam Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VIII 2di MTs N SA (Satu Atap) Pemenang kabupaten pringsewu*”, (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2014), h.22

Puzzle memiliki berbagai tingkat kesulitan. Tingkat kesulitan itu berupa besar kecilnya ukuran *puzzle*, kerumitan gambar dan banyaknya potongan yang harus disusun ulang.³⁹

Manfaat dari permainan ini adalah meningkatkan kecerdasan anak untuk melatih mengenal (warna, bangunan, serta gambar). tujuannya adalah semakin tinggi derajat kesulitan suatu alat permainan maka semakin membutuhkan kemampuan berfikir yang tinggi dan lebih sesuai untuk dimainkan oleh anak dengan kemampuan berfikir yang memadai pula. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzlenya* tidak kurang dari 4 biji, usia 3-4 tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 5 biji, untuk anak 4-5 tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 7 biji, dan untuk 6 – SD keatas potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 7 biji.⁴⁰

Sedangkan pengertian gambar 3 dimensi atau seni rupa 3 dimensi (trimatra) adalah karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran, yaitu panjang, lebar, dan tinggi atau karya yang mempunyai volume dan menempati suatu ruang. Unsur bentuk dan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terlihat lebih nyata atau konkret dibandingkan dengan karya seni rupa dua dimensi.⁴¹

³⁹ Ayu Rantika “Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas III Min 7 Bandarlampung”. (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019), h.22

⁴⁰ Dwinami “Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini”. (On-line), Tersedia di : <http://dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/> (10 Desember 2014)

⁴¹ Widia Pekerti, *Metode Pengembangan Seni*” (Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka, 2016) h. 9.15

Seni rupa 3 dimensi ini menggunakan teknik mozaik yaitu teknik menempelkan benda-benda 3 dimensi yang di tata sedemikian rupa sehingga menghasilkan lukisan.⁴² Karya seni rupa 3 dimensi ini mempunyai unsur yang membentuk kesatuan sehingga dapat memperindah atau mempercantik pada karya seni rupa 3 dimensi. Pada karya seni rupa 3 dimensi ini terdapat unsur garis yang merupakan goresan atau batasan suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur dan sebagainya. sehingga memiliki kesan lebih nyata.

Jadi *puzzle* 3 dimensi merupakan sebuah permainan edukatif teka-teki menyusun suatu gambar didesain dengan tekstur bergaris untuk menimbulkan kesan nyata pada gambar yang di bagi menjadi beberapa potongan-potongan gambar Yang terdiri dari kepingan tipis dengan bentuk serta potongan papan yang sederhana dan disusun menjadi kepingan-kepingan gambar utuh dan lengkap.

1. **Manfaat dan Tujuan *Puzzle***

Soedjatmiko mengemukakan beberapa manfaat *puzzle*, di antara lain:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki
- c. Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur

⁴² Pelajaran.co.id (On-Line), tersedia di: www.pelajaran.co.id (5 Oktober 2019).

- d. Kreatif/ imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
- e. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.⁴³

Selain itu ada pun manfaat bermain *puzzle* ialah sebagai berikut:

- a. mengasah otak. Dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Bermain *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu karenanya anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi gambar utuh.
- c. Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca
- d. Melatih nalar. Bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika
- e. Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan
- f. Pengetahuan. Dengan bermain *puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan berbagai bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar

⁴³ Srimulyanti, *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuma, Yogyakarta*.h. 42

binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, antonim tubuh manusia dan lain-lain.⁴⁴

Selanjutnya tujuan *puzzle* menurut Jamil sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok
- b. Meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk
- c. Melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.⁴⁵

Oleh karena itu permainan *puzzle* sangat baik untuk di terapkan pada anak usia dini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kognitif anak anak. Sebelum melakukan kegiatan adapun persiapan yang di lakukan ialah :

- a. Materi

Guru terlebih dahulu menyiapkan materi dan permainan yang akan disampaikan kepada anak

- b. Membagi *puzzle* kepada peserta didik

Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan $\frac{3}{4}$ orang dalam satu kelompok *puzzle*

- c. Mengajarkan cara bermain *puzzle*

Guru mengajarkan cara permainan *puzzle* yaitu mencocokkan dan memasangkan dengan benar.

⁴⁴ Elo Paikoh, *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 20013/2014*.h. 26

⁴⁵ Rosma “ *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*” .h. 53

- d. Pencapaian perkembangan anak

Pencapaian perkembangan anak dilihat pada saat bermain *puzzle* awal.

2. **Macam-macam *Puzzle***

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sebagai berikut :

- a. *Puzzle* Hewan

Puzzle hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak dijumpai di lembaga PAUD dan kebanyakan anak menyukainya.

- b. *Puzzle* Bentuk

Puzzle bentuk merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek yang halus permukannya. Permainan ini dimaksudkan untuk mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak, *puzzle* bentuk sangat ringan dibawa dan mudah untuk dibongkar pasang. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 2-5 tahun.

- c. *Puzzle* Buah

Secara umum *puzzle* buah ini sama dengan *puzzle-puzzle* lain.

Hanya saja *puzzle* ini bentuknya merupakan buah-buahan.

Menurut Prihanti dan Ratna Ekasari macam-macam *puzzle* adalah:

a. *Singel Puzzle*

Yaitu permainan yang pada penutupnyadiberi lubang-lubang berbentuk geometri seperti segitiga, segi empat, dan lingkaran.

b. *Puzzle Besar*

Yaitu *puzzle* yang bisa dimainkan oleh anak usia lima tahun lebih.

c. *Puzzle Jam*

Yaitu *puzzle* yang berukuran 30 x 20 c, sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Papan terbuat dari bahan yang sama seperti *puzzle* lainnya, tetapi yang berbeda adalah diberi jam lengkap dengan jarum petunjuk, potongan yang diberikan angka dapat dilepas dan dipasang kembali.⁴⁶

3. **Perencanaan Permainan *Puzzle***⁴⁷

a. Langkah – langkah perencanaan

- 1) Peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran berupa RPPH
- 2) Peneliti mengajarkan langkah-langkah bermain *puzzle* kepada peserta didik
- 3) Peneliti mengajak anak untuk mencoba memasang menyusun atau memasang sendiri *puzzle*

⁴⁶ Rosma.h. 51

⁴⁷ Elo Paikoh .h. 27

- 4) Peneliti mengajak anak untuk menghitung puzzle dan meminta anak untuk menyebutkan gambar yang terdapat pada *puzzle*
- 5) Peneliti memberikan beberapa pertanyaan pada anak mengenai gambar *puzzle* dan pujian tentang permainan yang dilakukan
- 6) Peneliti mengamati peserta didik

b. Pelaksanaan Permainan *Puzzle*

- 1) Guru menyampaikan materi tentang tema yang terkait dengan *puzzle* dan memaparkan yang telah didesain dalam RPPH
- 2) Guru membagikan *puzzle* kepada peserta didik
- 3) Guru mengajarkan langkah-langkah dan aturan dalam permainan *puzzle*
- 4) Guru memberikan pertanyaan tentang *puzzle*

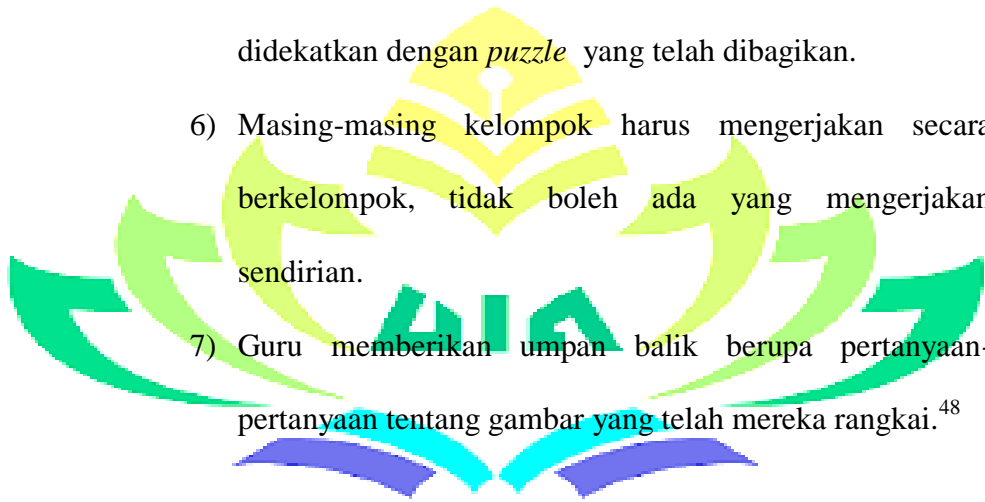
c. Penilaian permainan *puzzle*

- 1) Selama pembelajaran berlangsung, peneliti meneliti kinerja peserta didik melalui pengamatan dan diskusi dengan guru
- 2) Pencapaian nilai diperoleh dari peserta didik dengan menjawab pertanyaan dari guru, keaktifan, kemandirian, ketepatan, ketertarikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*.

d. Langkah-langkah bermain *puzzle*

Menurut Nisak langkah-langkah bermain *puzzle* adalah sebagai berikut ini :

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan dilakukan secara berkelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok
- 3) Siapkan *puzzle*
- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- 5) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekatkan dengan *puzzle* yang telah dibagikan.
- 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.⁴⁸



D. Perkembangan Anak Usia Dini

Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang tercantum dalam Permendiknas No. 146 tahun 2014 memuat program pengembangan. Standar kompetensi ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini 0-6 tahun yang di dasarkan

⁴⁸ Uvi Liyana, “mengembangkan bahasan anak usia dini 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK mutiara bangsaku labuhan ratu bandar lampung” 9Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lmpung) h.43

pada perkembangan anak yang mencakup a). Pengembangan nilai agama dan moral, b) Pengembangan fisik-motorik c) Pengembangan kognitif d) Pengembangan bahasa e) Pengembangan sosial-emosional serta f) Pengembangan seni. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan ialah kognitif.

Melalui proses pendidikan seseorang dapat mengetahui apa yang tidak di ketahuinya, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al- Qur'an surat Al- Alaq ayat 5 berikut ini :

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : *“Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”*. (Q.S Al- Alaq 5)⁴⁹

E. **Klasifikasi Pengembangan Kognitif**

Menurut Charles Spearman mengatakan bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Kedua kemampuan tersebut (*two factors*) dimiliki oleh setiap individu karenakeduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya. Kognitif juga juga merupakan penjelmaan dari kemampuan primer: yaitu kemampuan berbahasa, kemampuan mengingat, kemampuan nalar atau berpikir logis, kemampuan

⁴⁹ Arham, *Mushaf Ash – Shahib*, h. 597

spesial, kemampuan bilangan, kemampuan menggunakan kata-kata, dan kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat.⁵⁰

Klasifikasi pengembangan kognitif pada dasarnya dapat dijabarkan berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan para ahli yang telah melakukan pengujian terhadap teori yang dikemukakannya. Diantara para ahli yang telah membuat klasifikasi teori perkembangannya adalah:

1. Jean Piaget dengan 4 (empat) fase perkembangan kognitif, yaitu sensorimotor, pra oprasional konkret, oprasional konkret dan oprasional formal.
2. Benyamin S. Bloom dengan 3 (tiga) taksonomi/ rana atau tujuan pendidikan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomoto. Dimana kemudian Bloon menguraikan lebih lanjut dari masing-masing aspek tersebut, misalnya aspek kognitif di uraikan lagi menjadi 6 (enam) tingkatan yaitu pengembangan kemampuan *audiotory*, *visual*, *taktil*, *kinestetik*, *aritmatika*, *geometri* dan *sains permulaan*.
3. Howard Gardner dengan teori kecerdasan jamak mengungkapkan paling tidak ada 8 (delapan) klasifikasi kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, yaitu: kecerdasan linguistik/kebahasaan, logika matematika, visual spasial, musikal, gerak kinesterik, intraperson, interperson dan naturalistik.⁵¹

⁵⁰ Didith pramunditya ambara, *dkk, Asesmen Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014) h. 17

⁵¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, h. 12.4

F. Perkembangan Kognitif

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya.

Robert Stenberg Mengartikan kognitif sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan menyesuaikan terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah secara kreatif dan cepat dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.⁵²

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Perkembangan kognitif dapat di pandang sebagai suatu perubahan dari suatu keadaan seimbang kedalam keseimbangan baru. Setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah.⁵³

⁵² Yuliani Nurani Sujiono.h. 1.14

⁵³ Mulyasa, *Manajemen*.h.25

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁵⁴

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Ar- Rum ayat 20-21 yang menyerukan berfikir dan menggunakan akal sebagai kekuatan alami atau kemampuan kognitif sebaga berikut :

وَمِنْ ءَايَاتِهِ أَنْ خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ إِذَا أَنْتُمْ بَشَرٌ تَنْتَشِرُونَ ﴿٢٠﴾
وَمِنْ ءَايَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ
بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١﴾

Artinya : “Dan diantara tanda-tanda (kebesaran)-Nya, ialah memperlihatkan kepada mu kilat untuk (menimbulkan) ketakutan dan harapan, dan dia menurunkan hujan dari langit, lalu menghidupkan bumi dengan air itu sesudah matinya, sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kamu yang mempergunakan akalnya”. (Q.S. Ar –Rum 20-21)⁵⁵

Istilah inteligensi berhubungan dengan kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan

⁵⁴ Elo Paikoh, *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 20013/2014*.h. 31

⁵⁵ Arham, *Mushaf Ash – Shahib*, (Jakarta : Hilal Media), h. 406

aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.⁵⁶

Teori perkembangan kognitif, menurut Piaget perkembangan kognitif seorang anak terjadi secara bertahap, lingkungan tidak dapat mempengaruhi perkembangan pengetahuan anak. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan didapat secara bertahap dengan cara belajar secara aktif di lingkungan sekolah.⁵⁷

Secara sederhana Desmita dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.⁵⁸

Alfred Binet mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuan menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran.⁵⁹

2. Tahapan dan karakteristik Perkembangan Kognitif

Tahapan dan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini dari lahir sampai delapan tahun merupakan suatu proses yang

⁵⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*.h. 1.6

⁵⁷ Peni Triyasmonah, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar*.h.8

⁵⁸ Peni Triyasmonah.h.7

⁵⁹ Elo Paikoh, *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 20013/2014*.h. 31

berkesinambungan. Piaget melukiskan urutan perkembangan kognitif kedalam empat tahap yang berbeda secara kualitatif, yaitu a). Tahap sensorimotorik (lahir- 2 tahun) b). Tahap praoprasional (2-7 tahun) c). Tahap oprasional kongkret (7-11 tahun) dan d). tahap oprasional formal (11-dewasa).⁶⁰

a. Tahapan Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Perkembangan pada tahap ini anak belajar tentang dunia sekitar melalui indranya. Piaget mengatakan bahwa bayi belajar tentang keabadian objek, yaitu orang atau benda masih ada, bahkan jika bayi tidak bisa melihatnya. Tahapan sensorimotor di tandai dengan karakteristik menonjol yaitu : segala tindakannya masih bersifat naluriah, aktifitas pengalamannya didasarkan terutama pada pengalaman indera, individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu, individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensorik motornya.⁶¹

d. Tahapan Pra- oprasional (usia 2-7 tahun)

Pemikiran-pemikiran pra- oprasional adalah awal kemampuan menyusun ulang dalam pemikiran hal-hal yang telah dibentuk dalam perilaku. Pada tahapan ini, anak mulai mempersentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-

⁶⁰ Mulyasa, *Manajemen*.h.26

⁶¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 37

koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran mental muncul, egosenstris tumbuh, dan keyakinan akan magis mulai terkontruksi.

Pada saat anak mencapai usia 5 tahun, percakapan anak semakin mirip dengan orang dewasa. Mereka berbicara dalam kalimat yang lebih panjang dan lebih kompleks, mereka menggunakan lebih banyak kata sambung (*conjunction*), preposisi dan artikel. Mereka menggunakan kalimat yang lebih kompleks dan rumit serta dapat menangani semua bagian dari pembicaraan, dapat berbicara fasih komprehensif dan tertata dengan baik dan mereka memiliki rentang konsentrasi yang lebih lama. Kemampuan mereka untuk berfikir dan memecahkan masalah juga semakin berkembang. Anak dapat memusatkan diri pada tugas-tugas dan berusaha untuk memenuhi standar mereka sendiri.⁶²

Perkembangan kognitif anak usia 6 tahun dicirikan dengan kemampuan berbahasa yang mencakup: anak mampu berbicara cukup lancar, mengenal, mengetahui kosakata benda di rumah atau disekolah, ingin senantiasa menggunakan kata baru, suka dibacakan buku, hafalan lagu, syair, lagu favorit dari televisi yang bermagna baginya. Sedangkan penguasaan sensori tampak pada

⁶² Didith pramunditya ambara, *dkk, Asesmen Anak Usia Dini*.h. 23

kemampuan anak: suka mempratikkan kemampuan penalaran mereka, menulis namanya, menulis angka, menulis kata yang mereka ketahui, mampu memadankan bilangan dengan jumlah bendanya, mampu melihat hubungan anatar bahasa lisan dan tulisan, antara kata lisan dan bilangannya, mampu mencontohkan huruf besar dan nama, mampu mengelompokan sesuai warna, ukuran, bentuk, yang sama, yang sejenis yang berpadanan, menyukai permainan letto, domino warna, benda, gambar, dan berbagai permainan kelompok lainnya, mengklasifikasikan sesuai tekstur, baru, warna, suara, ciri visual lainnya, serta mengenal dan menyebutkan nama minimal 3 dari 10 warna.⁶³

Sedangkan perkembangan otak anak pada usia 4-6 Tahun susunan koneksi sarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak, baik secara fisik dan non fisik dengan baik. Pada usia ini anak pada umumnya sudah memasuki sekolah TK juga sudah mulai memperkenalkan anak kepada budaya dan dunia yang lebih luas hal itu sebagai persiapan menghadapi pembelajaran akademik pada tahun-tahun selanjutnya.⁶⁴

Berikut ini Pemikiran pra- oprasional dibagi menjadi dua sub-tahapan yakni:

⁶³ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2017), h.75

⁶⁴ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, h. 28

Tabel. 2
Tahapan Pra- Oprasional Kognitif Piaget

Sub- Tahapan	Deskripsi	Perilaku
Usia 2 – 4 tahun Fungsi Simbolis: - Egosenstrisme - Animisme	Anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Ketidak mampuan untuk membedakan antara perspektif diri sendiri dengan perseptif orang lain. Keyakinan bahwa objek tidak bergerak memiliki kualitas “semacam kehidupan” dan dapat bertindak.	Anak berasumsi bahwa orang lain berfikir, menerima dan merasa sebagaimana yang mereka lakukan. Anak mengatributkan kehidupan kepada objek yang tidak hidup.
Usia 4 – 7 tahun Pemikiran Intuitif	Anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu semua jawaban atas semua bentuk pertanyaan	Anak yakin dengan pengetahuan dan pengalaman mereka, tetapi tidak sadar bagaimana mereka ketahui/tanpa menggunakan pemikiran rasional.

Sumber : buku Yuliani Nurani Sujiono, Metode Pengembangan Kognitif, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014)⁶⁵

Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan

⁶⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. h. 3.10

sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.⁶⁶

e. Tahapan Oprasional Kongkret (usia 7-11 tahun)

Tahap operasional kongkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya sudah memahami konsep yang berkaitan dengan konsep tersebut.⁶⁷

f. Tahapan Oprasional Formal (usia 11 tahun- dewasa)

Perkembangan pada tahap ini ialah kemampuan untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara tertur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini orang berfikir secara logis dinamis dan konsisten.⁶⁸

3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak terjadi percepatan pada usia lima tahun pertama dalam kehidupan anak, kemudian melambat, dan akhirnya konstan pada akhir masa remaja. Oleh karena itu, diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi

⁶⁶ Mulyasa, *Manajemen*. h.23

⁶⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.h. 39

⁶⁸Idho Mardhotillah, *Pengembangan Media Maze Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak*.h.32

perkembangan kognitif tersebut, karena terdapat peran kematangan dan peran belajar dalam perkembangan tersebut, yang menghasilkan perbedaan individual.⁶⁹

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat di jelaskan antara lain sebagai berikut :

a. Hereditas / keturunan

Teor hereditas atau nativisme pertamakali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf inteligensi sudah di tentukan sejak anak dilahirkan, faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

b. Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke berpendapat perkembangan manusi sangatlah ditentukan oleh lngkungannya. Berdasarkan pendapat John locke tersebut perkembangan taraf inteligensi sangtlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dar lingkungan hidupnya.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan

⁶⁹ Mulyasa *Manajemen..h.27*

funksinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender)

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal). Sehingga manusia berbuat inteligent untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki bakat tertentu, akan semakin mudah dan cepat mempelajari hal tersebut.

f. Kebebasan

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih

metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.⁷⁰

G. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian isi materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran TK. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik dan mengatasi pasif pada anak sehingga anak akan lebih aktif belajar. dalam proses pembelajaran seharusnya menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran. Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan media yang tersedia disekolah. Pembelajaran yang masih digunakan oleh guru yaitu dengan metode bernyanyi, tanya jawab dan penugasan sesuai buku panduan yang tersedia. Media yang digunakan hanya buku LKS, buku cerita, buku gambar, plastisin, bongkar pasang, miniatur hewan.

Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* 3 dimensi sebagai upaya meningkatkan kognitif anak.

Puzzle 3 dimensi merupakan media yang digunakan untuk merangsang daya berpikir atau kognitif anak. *Puzzle* 3 dimensi berbeda

⁷⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* .h. 1.28

dengan *puzzle* pada umumnya, biasanya *puzzle* hanya menekankan pada kecocokan bentuk pada potongan *puzzle*, warna pada gambar yang mudah pudar, ukuran *puzzle* yang kecil. Sedangkan *puzzle* yang dikembangkan ini menekankan pada daya ingat anak mengenai gambar 3 dimensi yang ada pada *puzzle*, yang jika hanya sekedar melihat kecocokan pada bentuk potongan *puzzle* saja tidak akan menjadi *puzzle* bergambar yang sempurna, hal ini dikarenakan bentuk potongan *puzzle* yang seluruhnya sama sehingga anak di tuntut untuk berpikir kreatif dalam mencocokkan bentuk dan gambar *puzzle* 3 dimensi ini. Gambar 3 dimensi ini sangat awet karena tidak pudar, kotor, dan sobek karena bahan yang digunakan pada gambar 3 dimensi ini terbuat dari pelastik bergaris yang dapat menimbulkan efek gambar dan warna yang lebih terlihat terang dan hidup.

H. Penelitian Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada dua buah penelitian yang berhubungan dengan Pengembangan Media Permainan *Puzzle* 3 Dimensi sebagai Upaya Meningkatkan Anak Usia Dini di Tk Citra insani Rawajitu Timur Tulang Bawang, yaitu : yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Srimulyanti, pada tahun 2016 diketahui *puzzle* yang dikembangkan dinilai sangat menarik peserta didik untuk dapat mencobanya. Selain itu dari segi kelayakan *puzzle* edukasi ini sangat sesuai dengan materi kurikulum, dapat dikategorikan layak, respon ahli validator, peserta didik dan guru maka alat

permainan puzzle edukatif yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan.⁷¹

Kemudian penelitian yang kedua ini dilakukan oleh Romlah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung” dinilai dari segi penilaian ahli materi memperoleh penilaian dengan kriteria Baik (B). Ahli media memperoleh penilaian dengan kriteria Sangat Baik (SB), sedang kan dari hasil uji coba yang di lakukan menggunakan media pembelajaran kartu permainan *puzzle* angka menunjukkan bahwa hasil dari uji coba yang dilakukan mendapat respon yang positif sehingga media pembelajaran kartu permainan *puzzle* angka ini Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik Taman Kanak-kanak.⁷²

Dari penelitian yang telah dilakukan kiranya perlu dilakukan penelitian tentang pengembang media permainan *puzzle* untuk menarik minat, perhatian anak serta meningkatkan kognitif anak. Penelitian Pengembangan ini akan di lanjutkan pada desain gambar berbentuk tiga dimensi pada *puzzle* yang akan dilakukan pada bidang kajian Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung mengingat sebelumnya penelitian ini belum pernah dilakukan.

⁷¹ Srimulyanti “Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuma. h.83

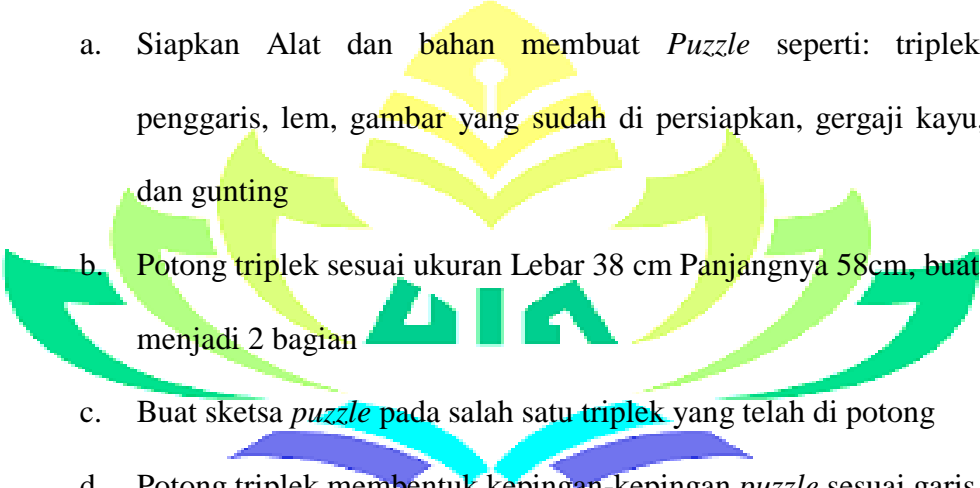
⁷² Romlah “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)

I. Spesifikasi Produk

Puzzle 3 dimensi adalah media pembelajaran berjenis alat permainan edukatif (APE) yang bentuknya persegi panjang, dengan kepingan-kepingan bergambar 3 dimensi. Media yang dikembangkan mengacu pada tema Binatang peliharaan ku. Satu semester kelompok B. *Puzzle* 3 dimensi ini terinspirasi dari *puzzle* pada umumnya, namun *Puzzle* 3 dimensi ini dikembangkan dengan menampilkan gambar berbentuk 3 dimensi agar lebih menarik perhatian anak. *Puzzle* 3 dimensi ini menyajikan materi pembelajaran mengenai materi pengenalan hewan dan materi warna.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa *Puzzle* bergambar 3 Dimensi yang terbuat dari teriplek.
2. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
3. *Puzzle* 3 dimensi terinspirasi seperti bongkar pasang *puzzle*, dimana anak mencocokkan serta memasang potongan-potongan papan yang sesuai pada bentuknya, dengan perpaduan warna dan gambar yang harus di rangkai.
4. *Puzzle* 3 dimensi dapat digunakan anak belajar, seperti:
 - a. Anak dapat belajar mengenal hewan yang ada.
 - b. Anak dapat mengetahui macam-macam hewan yang dapat hidup di air, darat dan hewan yang bisa terbang

- c. Anak dapat belajar mengenal macam warna dari perpaduan gambar pada *puzzle* 3 dimensi
5. Spesifikasi *Puzzle* 3 dimensi sebagai berikut:
- Bentuk persegi panjang dengan ukuran 38 cm x 58 cm
 - Ukuran tebal triplek 2,7 ml.
6. *Puzzle* bergambar 3 dimensi memiliki gambar serta warna yang menarik bagi anak
7. *Puzzle* bergambar 3 dimensi berisikan pendidikan untuk anak usia dini sebagai upaya meningkatkan kognitif anak.
8. Spesifikasi Pembuatan Produk
- Siapkan Alat dan bahan membuat *Puzzle* seperti: triplek, penggaris, lem, gambar yang sudah di persiapkan, gergaji kayu, dan gunting
 - Potong triplek sesuai ukuran Lebar 38 cm Panjangnya 58cm, buat menjadi 2 bagian
 - Buat sketsa *puzzle* pada salah satu triplek yang telah di potong
 - Potong triplek membentuk kepingan-kepingan *puzzle* sesuai garis yang telah di tentukan
 - Gunting gambar 3 dimensi yang telah di persiapkan sesuai dengan ukuran kepingan triplek yang telah di potong tadi
 - Kemudian, tempelkan gambar menggunakan lem pada potongan triplek.
- 
- A large, stylized watermark logo is centered in the background of the list. It features a green and yellow emblem with a central figure that resembles a person or a stylized letter 'A' inside a circle, surrounded by decorative elements. Below the emblem, the text 'UNIVERSITAS ISLAM AL-FAROOQ' is written in a stylized font. The logo is semi-transparent and serves as a background for the text.

- g. Satukan kembali kepingan-kepingan *puzzle* sesuai gambar yang telah di persiapkan tadi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian pengembangan *R & D* (*Research and development*) Sugiyono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.⁷³

Richey mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai studi sistematis yang mencakup proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsisten internal. Tentu saja, penelitian ini berbeda dengan proses pengembangan proses atau produk yang dilakukan tanpa adanya perumusan masalah dan analisis data.⁷⁴

Menurut Brog penggunaan *research and development* merupakan model penelitian yang banyak digunakan untuk pengembangan pendidikan, *R & D* sendiri menurutnya berkembang dalam penelitian yang dilakukan

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung, Alfabet, 2018) h 407

⁷⁴ Ridwan abdullah Sani, et. al. *Penelitian Pendidikan*, (Tangerang : Tira Smart, 2018) h.228

oleh dunia industri untuk menemukan suatu produk yang dianggap cocok dengan kebutuhan masyarakat.⁷⁵

Sukmadinata, menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R & D) adalah suatu pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Penelitian dan pengembangan (*Research and development* atau R&D) didasarkan atas analisis permasalahan dan kebutuhan (*need analysis*) menyelesaikan dengan menggunakan suatu produk tertentu.⁷⁶

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan uji coba produk dilaksanakan di Taman Kanak – Kanak Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur pada tanggal 16 Juli – 16 Agustus 2019 yaitu dikembangkan media permainan *puzzle* 3 dimensi untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

C. Sasaran Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak dengan usia 5-6 tahun dilaksanakan dengan 2 tahapan uji coba yaitu dengan tahap:

- a. uji coba terbatas dengan 4 anak TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang

⁷⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2013) h.130

⁷⁶ Ridwan abdullah Sani, et. al. *Penelitian Pendidikan*.h.230, 234

- b. uji coba lapangan dengan 28 anak TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.

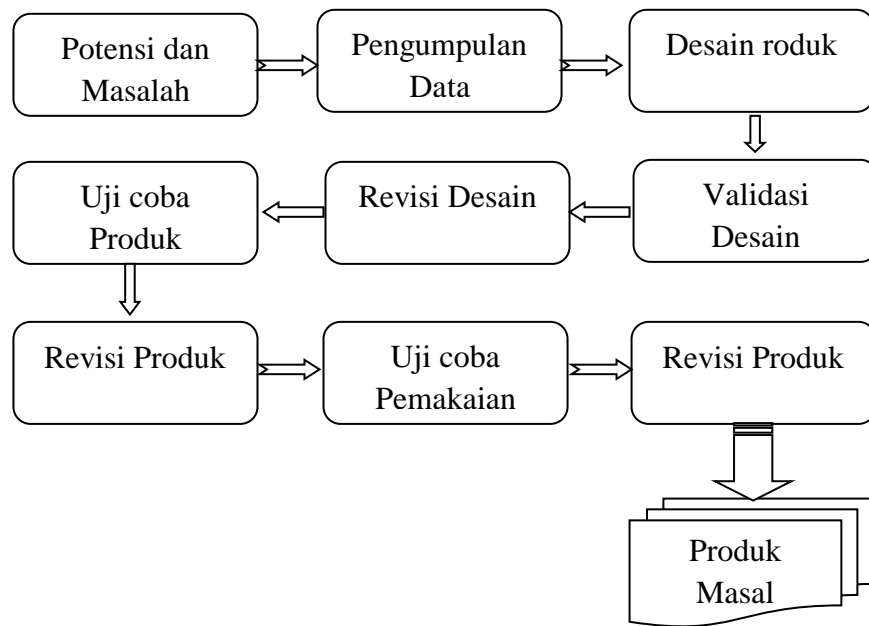
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Menurut Brog & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁷⁷

Tahapan proses dalam penelitian pengembangan biasanya membentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk tertentu sesuai dengan kebutuhan, melalui langkah awal desain produk, ujicoba produk awal untuk menemukan berbagai kelemahan, perbaikan kelemahan, di ujicobakan kembali, diperbaiki sampai akhirnya di temukan produk yang baik.

Prosedur dalam penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian media permainan *puzzle 3 dimensi* ini mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan menurut Brog & Gall. Menurut Brog & Gall, pendekatan *Research and development* (R&D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Ada pun langkah-langkah penelitiannya seperti ditunjukkan pada gambar tersebut.

⁷⁷ Pujani Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana, 2013) h.222



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and development* (R&D) Menurut Brog & Gall⁷⁸

Brog and Gall mengembangkan 10 langkah pelaksanaan R&D yakni sebagai berikut:⁷⁹ 1). Potensi dan Masalah 2). Mengumpulkan Data 3). Desain Produk 4). Validasi Desain 5). Perbaiki Desain (Revisi Desain) 6). Uji coba Produk 7). Revisi Produk 8). Uji coba Pemakaian 9). Revisi Produk 10). Pembuatan Produk Masal.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, penulis telah menyederhanakan penelitian dan pengembangan ini menjadi tujuh tahapan, tahapan tersebut sebagai berikut:⁸⁰

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.h.409

⁷⁹ Sugiyono.h.408-426

⁸⁰ Yuliana “*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai BahanAjar Dalam Pengembangan Moral Anak Usia Dini di TKIslamiyah Desa Tanjung Raja*”, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) h.40.

1. Potensi Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah suatu yang bersenjangan dengan teori dan sumber yang ada di lapangan.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari pemakai terhadap produk yang diinginkan dikembangkan. Informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

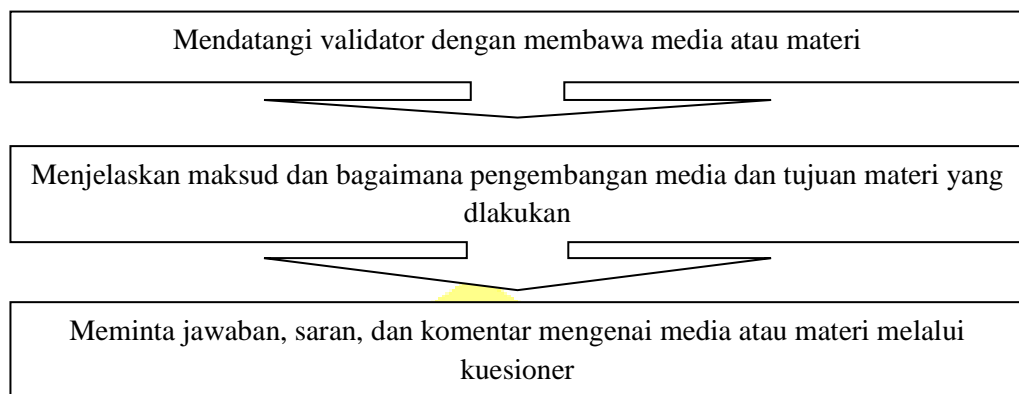
Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Dalam bidang teknik, desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen pada produk tersebut, ukuran dan toleransinya, alat yang digunakan untuk mengerjakan, serta prosedur kerja.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara

rasional, karena validasi di sini bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.⁸¹

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Adapun langkah-langkah yang peneliti dilakukan, yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. Validasi Media Kepada Validator (Ahli)

5. Resvisi Desain

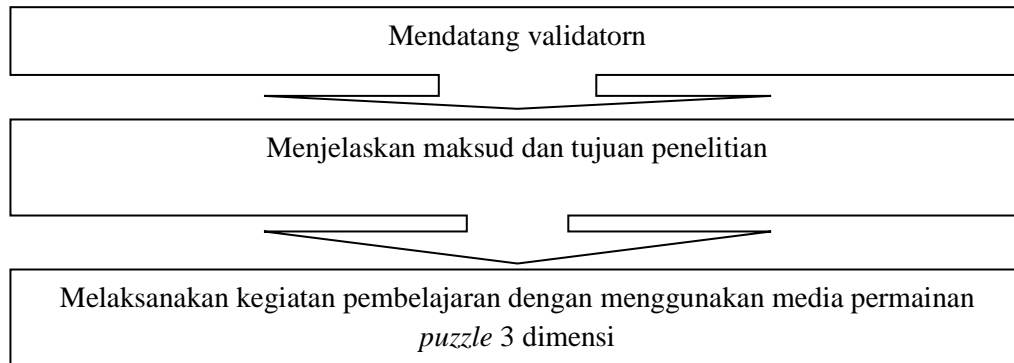
Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat di coba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji coba Produk

Setelah melakukan validasi desaian dan melakukan perbaikan desaian maka selanjutnya melakukan tahap uji coba produk sebagai ujicoba terbatas. Uji coba produk (ujicoba produk terbatas) dilakukan

⁸¹ Sugiyono, h. 414

dengan stimulus penggunaan media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi dan materi tema binatang maka peneliti dilanjutkan ujicoba kepada validator dan murid. Ada pun langkah-langkahnya :



Gambar 3. Langkah dalam Uji coba produk

Bedasarkan langkah diatas pada saat melakukan uji coba produk hal hal pertama yang dilakukan adalah mendatangi validator, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan *puzzle*. Ujicoba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dalam pengembangan yang akan dilakuan melalui uji coba produk ini dapat diketahui kelemahan dan kekurangan yang ada pada produk yang dikembangkan sehingga produk dapat disempurkan lagi.

7. Revisi Produk.

Revisi produk masih perlu dilakukan karena beberapa alasan yaitu : a. Uji coba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, b. dalam uji

coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, c. data untuk merevisi produk dapat dijangkau melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

Penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor, faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian dan pengembangan ini di sederhanakan menjadi tujuh langkah dikarenakan keterbatasan waktu, jika dalam proses penelitian menggunakan sepuluh langkah penelitian akan menghabiskan waktu dan proses yang relative lama dan panjang, oleh karna itu penelitian dan pengembangan ini di sederhanakan dengan harapan penelitian dan pengembangan ini bisa selesai dengan waktu yang relatif efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Keterbatasan Dana

Faktor lainnya dalam penelitian dan pengembangan ini ialah faktor keterbatasan dana dalam proses pembuatannya. Jika dilakukan penelitian dan pengembangan menggunakan sepuluh langkah memerlukan biaya yang besar sehingga penulis menyederhanakan langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Dengan harapan pengembangan ini bisa selesai dengan biaya yang terjangkau.

E. Uji coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang dikembangkan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya Uji coba produk terdiri dari dua tahap yakni:

- a. Validasi ahli media dan validasi oleh guru kelas
- b. Uji coba terbatas dan uji coba lapangan

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang secara lengkap, maka diperlukan adanya teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang standar.⁸²

Pengumpulan observasi data dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas guna

⁸² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Aritmatik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 265

menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara sipewawancara dengan guru dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Sedangkan menurut Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, “Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung, sehingga mendapatkan data yang diperlukan”.⁸³

Dalam hal ini metode wawancara yang penulis gunakan adalah metode wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang semuanya telah dirumuskan dengan cermat sehingga dalam wawancara menjadi lancar dan tidak kaku. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang analisis kebutuhan guru dan anak akan media pembelajaran, dengan pedoman wawancara sebagai berikut:

Tabel. 3

Wawancara Guru Kelas

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Media apa saja yang selama ini dipakai dalam proses belajar mengajar dikelas?	
2	Apakah media yang dipakai selama ini cukup menarik dan efisien atau terdapat kelemahan?	

⁸³ Yuliana.h. 193.

3	Apakah media yang digunakan selama ini mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran?	
4	Pernahkan ibu guru menggunakan media <i>puzzle</i> dalam proses belajar mengajar?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi yang dilakukan yaitu berupa foto media pembelajaran yang terdapat di Tk Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.

G. Instrumen pengumpulan Data

Instrumen diukur dengan berlandaskan teori tertentu maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.⁸⁴

Tabel. 4

Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1	Angket Validasi Media	Memperoleh sarana dan kelayakan desain	Ahli Media	Selama penelitian
2	Angket Validasi Media	Memperoleh sarana dan kelayakan Materi	Ahli Media	Selama penelitian

⁸⁴ Sugiono, Op.Cit. h. 177

3	Angket Tanggapan Guru	Memperoleh sarana dan penilaian kelayakan Media yang digunakan.	Guru dikelas TK B	Selama penelitian
4	Angket Tanggapan Siswa	Memperoleh sarana dan penilaian kelayakan Media pembelajaran yang digunakan.	Peserta didik dikelas B	Selama penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner), observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Angket validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan *puzzle* 3 dimensi dan desain *puzzle* 3 dimensi yang dikembangkan. Angket validasi ini diisi oleh validator dan analisis data disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dengan penyajian data berupa persentase.

a. Angket validasi Ahli Media

Validasi Ahli media dilakukan oleh dosen ahli Media pembelajaran Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk perkembangan media pembelajaran *puzzle* ini. Setelah merevisi produk dilakukan validasi produk kembali untuk

mendapat penilaian kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan oleh peserta didik.

Tabel 5
Kisi-kisi Ahli Media

No	Aspek	Nomor item	Kriteria
1	Segi Penyajian	1,2,3	a. Kejelasan Gambar <i>puzzle</i> b. Kemenarikan gambar <i>puzzle</i> c. Warna gambar menarik bagi anak
2	Segi Pemanfaatan (efektif)	4,5,6,7, 8	a. Kesesuaian ukuran <i>puzzle</i> berdasarkan usia anak 5-6 tahun b. Keawetan Media c. Keamanan bahan yang digunakan d. Kemudahan penggunaan <i>puzzle</i> e. Kepraktisan media (mudah disimpan dan di pindahkan)

2. Angket tanggapan

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru dan siswa setelah dilakukan ujicoba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru terhadap *puzzle* 3 dimensi yang dikembangkan dan siswa terhadap penyajian *puzzle* 3 dimensi. Angket tanggapan ini diisioleh guru dan siswa.

a. Angket tanggapan siswa

Instrumen kuesioner untuk siswa diisi ketika melakukan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan aspek penggunaan dan pengembangan *puzzle*.

Tabel 6
Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa

No	Aspek	Nomor item	Kriteria
1.	Materi	1,2,3,4,5,6,7	<p>a. Anak mampu menyusun <i>puzzle</i> berurutan sesuai gambar</p> <p>b. Anak dapat menyebutkan dan menjelaskan gambar apa saja yang terdapat pada <i>puzzle</i></p> <p>c. Anak mampu membedakan gambar yang serupa dan tidak serupa</p> <p>d. Anak dapat mengelompokkan potongan <i>puzzle</i> berdasarkan gambar</p> <p>e. Anak mengetahui pola atau bentuk <i>puzzle</i></p> <p>f. Anak dapat menyebutkan jumlah</p>

			potongan pada <i>puzzle</i> g. Anak dapat bekerjasama dengan temannya hingga akhir
2.	Media	8,9	a. Gambar pada <i>puzzle</i> 3 dimensi menarik bagi anak b. <i>Puzzle</i> 3 dimensi meningkatkan minat anak dalam belajar

b. Angket tanggapan guru

Instrumen kuesioner untuk siswa diisi ketika melakukan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan aspek penggunaan dan pengembangan *puzzle*.

Tabel 7
Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru

No	Aspek	Nomor item	Kriteria
1	Segi Penyajian	1,2,3	a. Kejelasan Gambar <i>puzzle</i> b. Kemenarikan gambar <i>puzzle</i> c. Warna gambar menarik bagi anak
2	Segi Pemanfaatan (efektif)	4,5,6,7,8	a. Kesesuaian ukuran <i>puzzle</i> berdasarkan usia anak 5-6 tahun b. Keawetan Media c. Keamanan bahan yang digunakan d. Kemudahan penggunaan <i>puzzle</i> e. Kepraktisan media (mudah

			disimpan dan di pindahkan)
--	--	--	----------------------------

H. Teknik Analisi Data

Analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media permainan *puzzle* 3 dimensi.

Angket kelayakan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan Skala Likert sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan. Angket tanggapan diisi oleh guru dan peserta didik angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diperoleh dengan penyajian persentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukur.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.⁸⁵ Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan

⁸⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, h. 87.

selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata - rata jawaban dari responden.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Max}} \times 4$$

Keterangan:

\bar{x} =Rata-rata akhir

x_i =nilai kemenarikan angket tiap siswa

n =banyaknya siswa yang mengisi angket

Hasil dari skor penilaian kemudian dicari nilai rata-ratanya dari beberapa aspek yang di ujicobakan kemudian dikonversikan kepernyataan penilaian untuk melihat kelayakan produk yang di hasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Berikut tabelnya:

Tabel 8
Kriteria Validasi (dimodifikasi)⁸⁶

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat layak	Tidak Revisi
$2,51 < x_i \leq 3,26$	Layak	Revisi Sebagian
$1,75 < x_i \leq 2,51$	Kurang Layak	Revisi Sebagian & Pengkajian Ulang Materi
$1,00 < x_i \leq 1,76$	Tidak layak	Revisi Total

Berdasarkan tabel di atas apabila pengembangan produk akan berakhir jika saat skor penilaian terhadap media telah dinyatakan sangat layak dan telah memenuhi syarat-syarat kelayakan media. Kelayakan media permainan *puzzle* 3 dimensi sebagai bahan ajar untuk anak usia dini usia 5-6 tahun dalam proses pembelajaran dikatakan sangat layak atau layak.

Setelah uji kelayakan media kemudian di uji kemenarikan berikut tabel uji kemenarikan media:

⁸⁶ Rubhan Masykur dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash", *jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017) : 177-185

Tabel 9

Interval Kemenarikan Menurut Eko Putro Widoyoko⁸⁷

Kelayakan Media	Kriteria
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat layak
$2,51 < x_i \leq 3,26$	Layak
$1,75 < x_i \leq 2,51$	Kurang Layak
$1,00 < x_i \leq 1,76$	Tidak layak



⁸⁷ Rubhan Masykur dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash", *jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017) : 177-185 h. 181

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini ialah menghasilkan media permainan *puzzle* 3 dimensi sebagai upaya mengembangkan kognitif anak usia dini di Tk Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur yang sangat layak dan sangat menarik. Pengembangan media permainan *puzzle* 3 dimensi ini menggunakan metode research and development (R&D). Model penelitian pengembangan yang diunakan pada penelitian ini yaitu model Brog & Gall yang telah disederhanakan. Langkah penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media permainan *puzzle* 3 dimensi yaitu sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu dengan dilakukannya observasi, wawancara dan kusioner kepada guru di TK Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur. Hasil dari tahap awal tersebut kemudian di analisis untuk menemukan potensi dan masalah. Potensi dari hasil tahap tersebut yang dilakukan kepada guru TK kelompok B menunjukan bahwa kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan beberapa cara dalam pembelajaran seperti bernyanyi, tanya jawab dan pemberian tugas kepada anak serta fasilitas dan lingkungan sekitar

sekolah dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sedangkan fasilitas berupa alat permainan dan bahan ajar sudah tersedia.

Sedangkan masalah yang di peroleh dari hasil observasi adalah media pembelajaran yang disediakan sekolah masih belum mencukupi untuk kebutuhan belajar anak, yang paling banyak ditemukan ialah bongkar pasang, gambar, miniatur hewan, dan balok, di sekolah tersebut juga pernah menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran akan tetapi kurang efektif dikarenakan bentuk *puzzle* yang mini, dengan potongan *puzzlenya* yang sedikit, gambar yang kurang menarik sehingga anak mudah bosan, serta ketersediaan jumlah *puzzle* yang minim. Kemudian peneliti merumuskan masalah dan menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran dengan analisis kebutuhan yang digunakan anak sehingga di kembangkan *puzzle* 3 dimensi yang berukuran besar dengan gambar yang menarik.

2. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data berupa pengamatan, analisis kebutuhan anak melalui wawancara, observasi dan kusioner, menunjukan bahwa anak membutuhkan *puzzle* 3 dimensi yang menarik, jumlah potongan yang disesuaikan dengan anak dengan ukuran *puzzle* yang lebih besar, dapat digunakan semua anak dengan cara berkelompok untuk menciptakan kerjasama antara anak sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan efisien.

3. Desain Produk

Desain produk pada penelitian ini berupa *puzzle* 3 dimensi bergambar hewan. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara membuat *puzzle* dan menentukan tema binatang. Peneliti juga menentukan sendiri berapa jumlah potongan tiap *puzzle* dan desain potongan pada *puzzle*, memilih bahan dan alat yang nantinya akan digunakan agar lebih tahan lama dan aman digunakan.

DESAIN AWAL *PUZZLE* 3 DIMENSI



Gambar 4. Desain awal *Puzzle* 3 Dimensi

Berdasarkan gambar 4 di atas, peneliti mendesain puzzle 3 dimensi bertema binatang baik itu binatang yang hidup di darat, air dan udara yang sering dijumpai oleh anak. Pemilihan gambar binatang di sesuaikan dengan tingkat kesulitan anak ketika menyusun *puzzle* dengan pola potongan yang sengaja di buat bervariasi tiap *puzzle* untuk mengukur tingkat kesulitan dan pencapaian anak untuk

memecahkan masalah dalam menyusun *puzzle*. Sehingga dengan gambar dan pola potongan yang berbeda tiap *puzzle* nya menjadi daya tarik anak untuk mencoba menyusunnya.

4. Validasi Desain

Produk awal berupa *puzzle* 3 dimensi kemudian dilakukan validasi kepada ahli media dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Menggunakan skala *likert* sebagai teknik analisis data. Validasi ini dimaksud untuk mengetahui kelayakan *puzzle* 3 dimensi yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman revisi jika ditemukan kekurangan. Adapun hasil dari validasi dengan para ahli media.

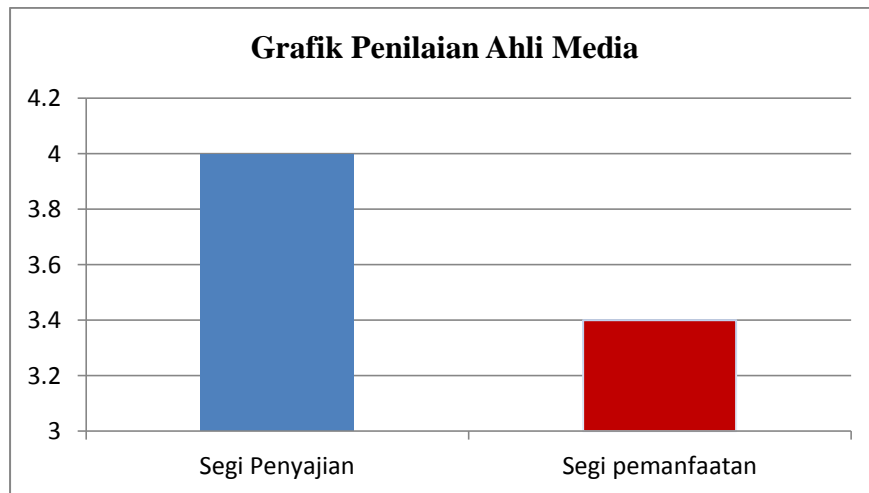
a. Deskripsi Penilaian Ahli Media 1

Validasi dengan ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek yang terdiri dari beberapa aspek dan masing-masing aspek terdiri dari beberapa pernyataan yang seluruhnya diisi oleh 2 ahli media. Hasil validasi di sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 10
Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Butir Aspek	Analisi	Validator	
				1	2
1	Segi Penyajian	3	$\sum \text{skor}$	12	12
			\bar{x}_i	4	4
			\bar{x}	4	
			Kriteria	Sangat Layak	
2	Segi Pemanfaatan	5	$\sum \text{skor}$	17	17
			\bar{x}_i	3,4	3,4
			\bar{x}	3,4	
			Kriteria	Layak	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil penilaian Validasi dari ahli media mengenai aspek segi penyajian di peroleh nilai rata-rata sebesar 4, dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan pada aspek segi pemanfaatan memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan kriteria yang artinya “layak”. Jadi, rata-rata penilaian validasi ahli media dengan kriteria “Sangat Layak”. Jumlah skor dari dua validator yaitu 58 dengan 8 kriteria atau jumlah butir aspek penilaian, rata-rata penilaian ahli validator media yaitu 3.7 dengan kriteria “Layak”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel juga dapat dilihat dari bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Penilaian Ahli Media

Berdasarkan gambar nilai yang di peroleh pada aspek segi penyajian adalah 4 sedangkan nilai yang diperoleh pada aspek tampilan adalah 3,4, dengan nilai rata-rata 3,7 yakni “Layak”.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian oleh dua para ahli media yaitu ahli media satu yaitu Ibu Kanada Komariyah M. Pd.I dan ahli media dua Ibu Dr. Hj. Eti Hadiati. M.Pd. kekurangan produk ini terdapat pada lemnya yang mudah kering dan tidak tahan lama sehingga gambar mudah lepas dari triplek potongan *puzzelnnya*, sehingga peneliti mencoba menggunakan lem lainnya yang lebih tahan lama.

6. Uji coba Produk

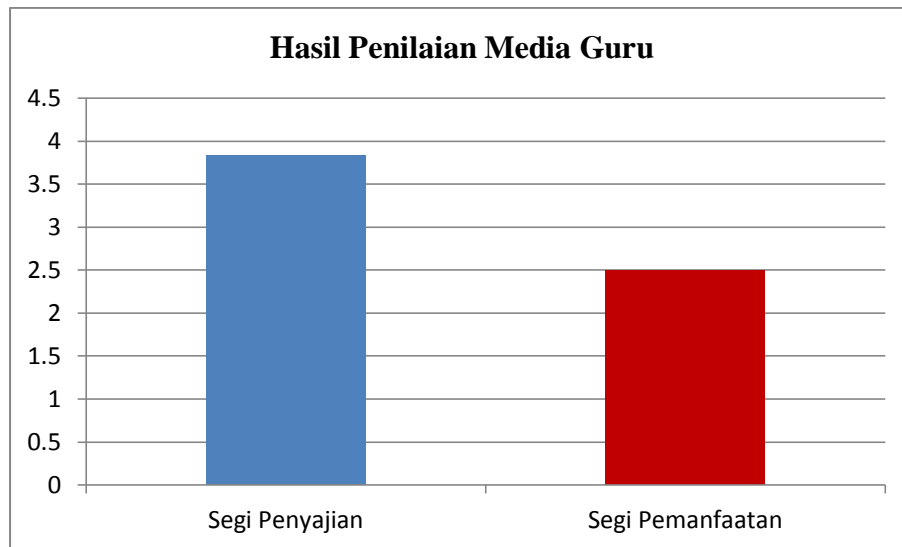
Setelah produk mengalami tahap validasi oleh ahli media selanjutnya dilakukan uji coba tahap pertama yaitu uji coba terbatas dan uji coba tahap kedua uji coba lapangan. Sebelum melakukan uji

coba peneliti memberikan produk ke guru untuk mengetahui respon guru terhadap produk yang dikembangkan mengenai kemenarikan produk dan kelayakan produk. Adapun hasil respon guru terhadap produk sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil Penilaian Media Guru

No	Aspek	Jumlah Butir Aspek	Analisi	Validator	
				1	2
1	Segi Penyajian	3	$\sum \text{skor}$	12	11
			\bar{x}_i	4	3,67
			\bar{x}	3,83	
			Kriteria	Sangat Layak	
2	Segi Pemanfaatkan	5	$\sum \text{skor}$	17	18
			\bar{x}_i	3,4	3,6
			\bar{x}	3,5	
			Kriteria	Layak	

Pada tabel diatas menggambarkan informasi hasil responden produk oleh 2 guru TK B-Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur yaitu Ibu Yeti Latifah dan Ibu Nurhayati, S. Pd. SD. Validasi pertama persentasi kelayakan dari segi penyajian yaitu nilai rata-rata 3.83 dengan kriteria “ Sangat Layak”. Kemudian dari segi aspek tampilan nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria “Sangat Layak”. Jumlah skor dari dua validator yaitu 58 dengan 8 keriteria atau jumlah butir aspek penilaian, rata-rata penilaian ahli validator media oleh guru yaitu 3,65 dengan kriteria “ Sangat Layak”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel juga dapat dilihat dari bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Penilaian Guru

Berdasarkan gambar grafik di atas diperoleh hasil dari aspek Penyajian adalah 3,83 dari aspek tampilan 3,5 dengan kriteria “sangat layak”.

Setelah produk di beri penilaian oleh guru, selanjutnya produk di terapkan melalui uji coba skala kecil dan uji coba besar. Sebelum itu anak dijelaskan terlebih dahulu cara menggunakannya. Uji coba ini melibatkan 28 peserta didik kelas B TK Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur.

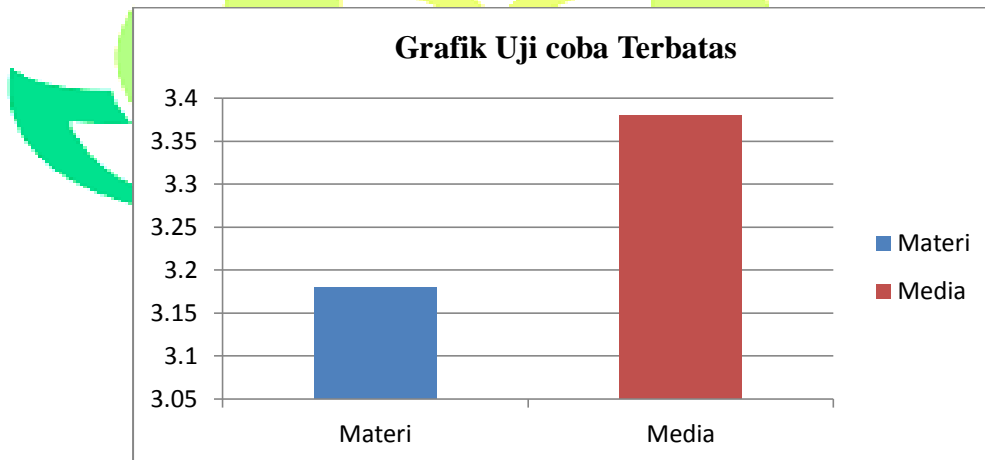
a. Uji Coba Terbatas

Uji coba Terbatas dilakukan oleh 4 orang anak di TK B Citra Insani Tulang Bawang Rawajitu Timur. Disini anak diberi pengarahan terlebih dahulu mengenai apa yang akan ia mainkan, sehingga peneliti bisa menilai respon peserta didik mengenai *puzzle* 3 dimensi. Berikut penilaian hasil respon peserta didik:

Tabel 12
Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

No	Aspek	Jumlah Butir Aspek	Analisi	Validator			
				1	2	3	4
1	Materi	7	$\sum \text{skor}$	23	24	20	22
			\bar{x}_i	3,29	3,43	2,86	3,14
			\bar{x}	3,18			
			Kriteria	Menarik			
2	Media	2	$\sum \text{skor}$	8	7	6	6
			\bar{x}_i	4	3,5	3	3
			\bar{x}	3,38			
			Kriteria	Sangat Menarik			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 2 aspek yang dinilai yaitu materi dan media dengan rata-rata 3,28 yaitu “ Sangat Menarik”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel juga dapat dilihat dari bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 7. Grafik Uji coba Terbatas

Hasil grafik diatas terdapat penilaian 2 aspek oleh 4 orang peserta didik. Aspek 1 materi dengan nilai rata-rata 3,18 aspek 2

media dengan nilai rata-rata 3,38 dengan kriteria yaitu “sangat menarik”.

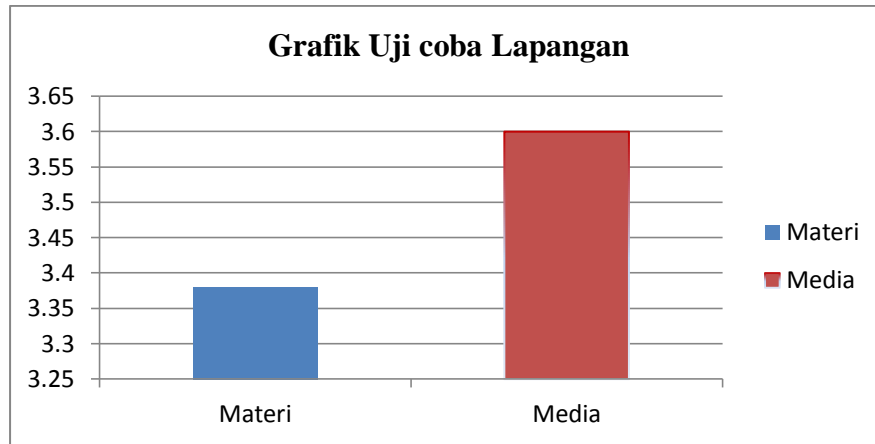
b. Uji Coba Lapangan

Uji coba Lapangan di TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang dilakukan dengan jumlah peserta didik 24 orang dibagi menjadi 4 kelompok yakni 6 orang terlebih dahulu mencoba memainkannya dan melihat bagaimana respon peserta didik terhadap *puzzle* 3 dimensi. Berikut penilaian hasil respon peserta didik:

Tabel 13
Hasil Penilaian Uji coba Lapangan

Indikator Penilaian	Σ Nilai Per Aspek
Materi	564
Media	173
Jumlah	737
Rata-rata	3,49
Kriteria	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel hasil penilaian ujicoba lapangan di atas terdapat 2 aspek yang di nilai yaitu aspek materi dan media dengan rata-rata 3, 49 dan hasil produk yang digunakan dapat dikategorikan “Sangat Menarik”. Hasil penilaian ujicoba lapangan juga dapat di lihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 8. Grafik Uji coba Lapangan

Berdasarkan gambar grafik di atas diperoleh hasil dari aspek materi adalah 3,38 dari aspek tampilan 3.60 dengan kriteria “sangat menarik”.

7. Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak usia dini di Tk Citra Insani Rawajitu sebelum menggunakan *puzzle* 3 dimensi masih dalam tahap mulai berkembang. Setelah menggunakan *puzzle* 3 dimensi hasil perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Citra Insani sebagai berikut:

Keteangan

Tabel 13

Hasil Perkembangan Kognitif Peserta Didik Usia 5-6 tahun

No.	Nama	Ket
1	Adzkia Samha Saufa	BSB
2	Afdal All Ghazali	BSH
3	Afika Arianti	BSH
4	Afiqa Rhma Saputri	BSH
5	Aisyah Humairo Syaidan	BSB
6	Al Fatir Maulana	BSB
7	Aqilla Putri Al Insan	BSH
8	Azmil Faqih	BSB
9	Bilqis Putri Khairunnisa	BSH
10	Lesti Ariani	BSH
11	Dandika Khadafi	BSB
12	Imam Syafi'i	BSH
13	Dzakira Talita Zahra	BSH
14	Fadil Afrizal Efendi	BSH
15	Faqih Al Labib	BSB
16	Ilham Sandro Tolangi	BSB
17	Kaeyla Putri Khumairoh	BSB
18	Luthfie Jakhi Zaidan	BSB
19	Muhammad Rizki Munadji	BSB
20	Mutiara Agustina Mahadewi	BSB
21	Najwa Shalsabilla	BSB
22	Nayla Azkia Mumtaza	BSB
23	Nazwa Khoiro Wilda	BSH
24	Nugroho Ajiy Wijawa	BSH
25	Ozil Al Fattih	BSH
26	Salsabila Marwa	BSB
27	Shafira Pramadani Herson	BSB
28	Wahdi Fadilah Anugrah	BSB

n
 BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui perkembangan kognitif peserta didik setelah menggunakan media permainan *puzzle* 3 dimensi berkembang sesuai harapan.

8. Revisi Produk

Hasil uji coba produk pemakaian tidak adanya revisi pada komponen yang diujikan, sehingga *puzzle* 3 dimensi layak digunakan, kemenarikan produk ini sudah dinilai menarik baik dari segi gambar dan ukuran *puzzlenya* sehingga produk ini tidak di lakukan perbaikan. Ibu Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd sebagai ahli media 2 hanya menambahkan masukan agar diperhatikan lagi dalam penyusunan bahan agar tidak berbahaya untuk anak-anak.

B. Pembahasan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *puzzle* 3 dimensi ini dilakukan dengan sebuah susunan perencanaan langkah awal dengan melakukan observasi terlebih dahulu. Kemudian mendesain potongan *puzzle*, setelah itu mempersiapkan gambar, alat dan bahan yang akan digunakan.

Produk yang di buat kemudian di validasi oleh beberapa ahli sebelum di terapkan. Validasi ini di lakukan oleh 2 ahli media yang merupakan ahli dibidangnya. Hasil penilaian validasi oleh materi meliputi segi fisik media yang mencakup mengenai kemenarikan *puzzle* 3 dimensi, keawetan *puzzle*, keamanan bahan yang digunakan, kesesuaian ukuran *puzzle* untuk anak,

kepraktisan media, kemudahan dalam penggunaan penyusunan *puzzlenya*. Sedangkan aspek ke dua yaitu mengenai tampilan baik dari segi keterpaduan warna gambar yang digunakan dalam *puzzle*, warna gambar yang menarik bagi anak, serta kejelasan dalam gambar pada *puzzle* 3 dimensinya.

1. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 2 aspek yang dinilai yaitu: aspek penyajian media yang terdiri dari 3 butir penilaian dengan rata-rata 4 dengan kriteria “sangat layak” dan aspek pemanfaatan terdiri dari 5 butir penilaian dengan nilai rata-rata 3,4 dengan kriteria “Layak”. Sedangkan rata-rata penilaian 2 ahli validator media yaitu 3.7 dengan kriteria “Layak”.

2. Hasil Penilaian Guru Kelas

Hasil validasi guru mencakup 2 aspek yang dinilai yaitu: aspek penyajian media yang terdiri dari 3 butir penilaian dengan nilai rata-rata 3,83 dengan kriteria “sangat layak” dan 5 butir penilaian aspek tampilan dengan nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria “layak”. Sedangkan rata-rata penilaian ahli validator media oleh guru yaitu 3,65 dengan kriteria “Sangat Layak”.

3. Hasil Uji coba Produk

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan melalui 2 tahapan. Tahapan pertama yaitu uji coba terbatas dengan jumlah 4 orang dalam menyelesaikan 1 *puzzle* 3 dimensi. Dalam ujicoba produk ini dilakukan juga penilaian dari segi aspek materi yang terdiri dari 7

butir penilain dengan nilai rata-rata 3,18 dengan kriteria “menarik” dan 2 butir penilaian tentang aspek dari segi tampilan atau media dengan nilai rata-rata 3,38 dengan kriteria yaitu “sangat menarik”.

Tahapan kedua yaitu, ujicoba lapangan ini dalam 1 kelas terdiri dari 28 peserta didik di bagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing terdiri dari 6 orang dalam menyelesaikan 1 *puzzle* 3 dimensi. Dalam tahap ini dilakukan juga penilaian aspek materi dengan 7 butir penilaian dengan nilai rata-rata 3,38 dan nilai rata-rata 3,60 dari segi aspek media yang mencakup 2 butir penilaian dapat di kategorikan *puzzle* 3 dimensi “Sangat Menarik”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media permainan *puzzle* 3 dimensi:

1. Telah dikembangkan media pembelajaran berupa media permainan *puzzle* 3 dimensi sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak usia dini. *Puzzle* 3 dimensi ini dibuat menggunakan bahan triplek dengan menggunakan gambar pola 3 dimensi berupa gambar hewan dengan perpaduan warna yang cukup menarik untuk menstimulus perkembangan berfikir anak yaitu perkembangan kognitif. Perbedaan *puzzle* 3 dimensi ini dengan *puzzle* pada umumnya ialah *puzzle* pada umumnya biasanya hanya menekankan pada kecocokan bentuk pada potongan *puzzle* saja, sedangkan *puzzle* 3 dimensi jika hanya mencocokkan pada bentuk potongan *puzzle* saja tidak akan menjadi *puzzle* bergambar yang sempurna hal ini dikarenakan bentuk potongan *puzzle* 3 dimensi yang seluruhnya sama sehingga dapat menarik perhatian konsentrasi serta daya ingat anak. warna pada *puzzle* umumnya mudah, sedangkan pada *puzzle* 3 dimensi didesain dengan warna gambar yang terlindungi dengan bahan

pelastik sehingga warna tidak pudar. Ukuran *puzzle* pada umumnya kecil, *puzzle* 3 dimensi ini di buat dengan ukuran yang sangat besar.

2. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan 7 langkah model penelitian pengembangan R&D (*Research and development*) dari Brog & Gall dengan serangkaian uji coba serta uji validasi dari ahli media dan guru kelas. *Puzzle* 3 dimensi ini dinyatakan “Sangat Layak” sebagai media bahan ajar untuk menstimulus perkembangan kognitif serta menarik minat anak dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa *puzzle* 3 dimensi dinyatakan “Layak” dengan nilai rata-rata dari 2 ahli validasi media yaitu (3,7). kemudian di validasi juga oleh 2 guru kelas di TK B Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang dengan nilai rata-rata (3,65) dengan kriteria “Sangat Layak”. Dan hasil uji coba terbatas *puzzle* 3 dimensi yang dilakukan oleh 4 peserta didik bekerja sama menyelesaikan 1 *puzzle* 3 dimensi ini memperoleh nilai rata - rata (3,28) dengan kriteria “Sangat Menarik”. Sedangkan pada tahap uji coba lapangan dengan 24 peserta didik yang dibagi menjadi 4 kelompok yakni 6 orang dalam menyelesaikan 1 *puzzle* 3 dimensi diperoleh nilai rata - rata yakni (3, 49) dan hasil produk yang digunakan dapat dikategorikan “Sangat Menarik”.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan media permainan untuk pembelajaran ini masih memerlukan tindak lanjut. Agar dapat diperoleh media permainan sebagai bahan ajar yang lebih baik dan berkualitas sehingga dapat digunakan ketika proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian, analisis pemakaian atau uji coba, dan kesimpulan maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembangan selanjutnya, diharapkan agar dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran ini agar dapat meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar. Serta dapat melakukan pengembangan yang lebih baik lagi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar ke dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tema yang berbeda dan menyiapkan materi sesuai dengan media permainan yang digunakan sebagai bahan ajar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat dimanfaatkan puzzle 3 dimensi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan, *Penelitian Pendidikan*. Tangerang : Tira Smart, 2018.
- Arham, *Mushaf Ash – Shahib*, Jakarta : Hilal Media, 2017
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Aritmatik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers, 2013.
- Aziz, Safarudin, *Setrategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Din*, Yogyakarta: Kalimedia, 2017
- Didith pramunditya ambara, *dkk, Asesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014.
- Dwinami, “Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini”. (On-line), Tersedia di : <http://dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/> (10 Desember 2014)
- Fatonah, Siti. “*Penerapan Model Cooperative Learning tipe jigsaw Dalam Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VIII 2di MTs N SA (Satu Atap) Pemenang kabupaten pringsewu*”. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing, 2016.
- Mardhotillah, Idho. *Pengembangan Media Maze Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di*

Taman Kanak-kanak. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019.

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung : PT Rosdakarya, 2014.

Norvesia, Hany. “ *Pengembangan Buku Cerita Mini IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) untuk Memberdayakan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*”. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Norvesia, Hany. “ *Pengembangan Buku Cerita Mini IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) untuk Memberdayakan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*”, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Nurani Sujiono, Yuliani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014.

Paikoh, Elo. “*Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 20013/2014*”. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014

Rantika, Ayu “*Penerapan Model Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas III Min 7 Bandar Lampung*”. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019

Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta, 2015.

Rima Wati, Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena, 2016.

Romlah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*”
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

- Rosma. *“Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Suka Bumi Bandar Lampung”*. Lampung : Universitas Islam Negeri Lampung, 2019.
- Rubhan Masykur dkk,. ”Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”, *jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017) : 177-185
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta : Prenada Media Group, 2013.
- Setyosari, Pujani. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana, 2013.
- Srimulyanti. *“Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuma, Yogyakarta”*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabet, 2018.
- Tadkiroatun Musfiroh *“Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan”*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Triyasmonah, Peni. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.
- Uvi Liyana, “Mengembangkan Bahasan Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung” Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lmpung
- Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2016.

Yuliana. *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai BahanAjar Dalam Pengembangan Moral Anak Usia Dini di TKIslamiyah Desa Tanjung Raja”*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

